

电脑游戏秘技攻略口袋书

月光宝盒

YUEGUANGBAOHE

策略游戏篇

张丽君 池凤玲 杨 平 编著

花山文艺出版社



策略游戏篇





ISBN 7-80673-133-4
I·075 定价:6.00 元

电脑游戏秘技攻略口袋书

月光宝盒

YUEGUANGBAOHE

策略游戏篇

张丽君 池凤玲 杨 平 编著

花山文艺出版社

图书在版编目(CIP)数据

月光宝盒．策略游戏篇/张丽君，池凤玲，杨平编著．—石家庄：花山文艺出版社，2001
(电脑游戏秘技攻略口袋书)
ISBN 7-80673-133-4

Ⅰ．月… Ⅱ．①张…②池…③杨… Ⅲ．游戏—应用程序 Ⅳ．G899

中国版本图书馆CIP数据核字(2001)第091666号

电脑游戏秘技攻略口袋书
月光宝盒
策略游戏篇
张丽君 池凤玲 杨平 编著

责任编辑：刘红哲
装帧设计：赵建 小明
题图设计：叶军 王晨
美术编辑：赵小明
责任校对：齐欣

出版发行：花山文艺出版社(河北省石家庄市和平西路新文里8号)

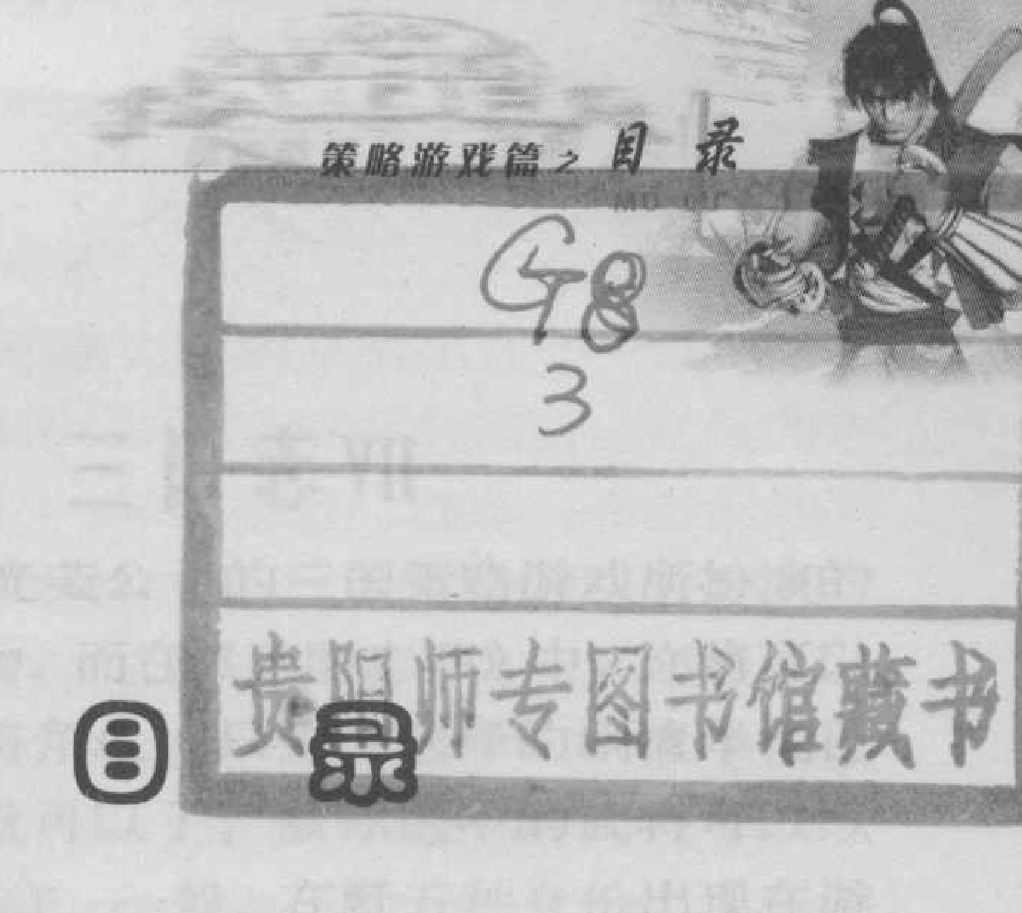
网　　址：http：www.hspul.com
E-mail：hswycbs@heinfo.net

印　　刷：河北新华印刷二厂(石家庄市石栾路45号)

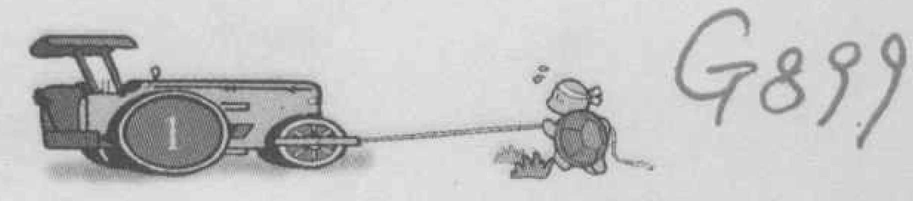
经　　销：新华书店

880×1230 1/64 3.125印张 99千字 2002年1月第1版
2002年1月第1次印刷 印数：1—3000 定价：6.00元
ISBN 7-80673-133-4/I·075





目录





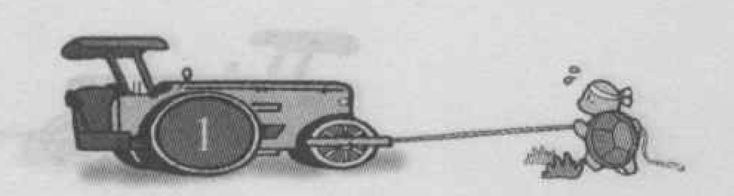
三国志VII

一直以来，光荣公司的三国策略游戏所扮演的都是君主级人物，而在《三国志VII》中，你将可以扮演所有的武将角色，只要你选择的剧情年代已出现该名武将就可以了。被你选中的武将可以以君主、军师、太守、一般、在野五种身份出现在游戏中。五种不同身份的人，在乱世的三国中，有着不同的期望和目标，作为君主，当然是以一统天下、完成霸业为目标；而军师即以辅助君主统一天下为目标；太守可以尽忠职守，亦可以独立成为君主，一争天下；一般身份便以成为军师或太守为目标；在野是自由度最高又最大难度的，你可以成为某国的将军、太守、军师，亦可以在野扬旗成为君主，以一统中国为目标。

《三国志》系列的指令大同小异，只是在《三国志VII》中增加了一些全新的指令，下面就为大家介绍一下内政和战争指令，希望大家可以很快上手，进入精彩的三国世界中。

内政方面的指令：

人事：



呼召——君主在本国势力范围内,召唤相连都市的武将。每次最多可以呼召 10 名武将，并可以同时运送金、兵粮、预备兵等。

移动——武将移动到本国势力范围内相连接的都市，每次最多可移动 10 名武将，也可以移动到空白都市。

搜索——在统治的都市内搜索在野的武将,成功的机会的大小取决于武将魅力值的高低。

登用——录用统治都市的在野武将或其他国的都市内的武将,成功的话,目标武将会成为属下武将。与政治和魅力数值有关。

军 事：

卖出——在有商人的城市中进行卖出军粮换取黄金的活动。

购入——在有商人的城市中向商人购入军粮。

训练——就是训练士兵,以提高其攻击力和行动力。

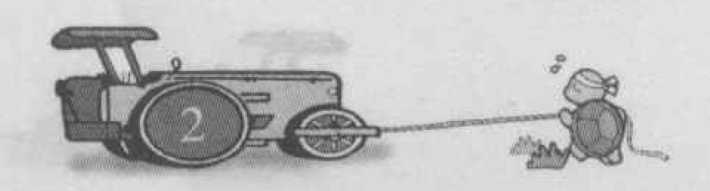
征兵——以每10人一金一粮的价钱征集军队。

出阵——攻击相连的其他势力城池,最多可以同时派出 10 名武将。

外 交：

影响外交成功与否的因素是武将的政治度。

朝廷——进贡 1000 金以上给朝廷，提供朝廷



贡献值以换取君主的官位。

破弃——破坏和其他君主的同盟关系。

劝告——等于劝降。

共同——与同盟国家一同攻击连接的第三国家城池，需要1000金以上的报酬给同盟国。

同盟——和其他国家建立同盟关系。其他国家便不会轻易进攻你。需要1000金以上才能进行。

使者——送礼物给他国君主以增加友好度。

内政：

影响此项成果的是武将的内政度。

补修——对己方城池进行，提高城池的防御力。

技术——提升城内的技术开发水平，以增加生产武器装备的种类。

生产——根据城内的技术水平，生产装备供武将使用。

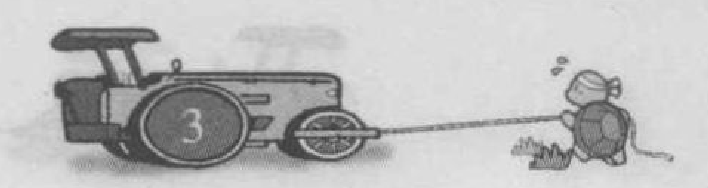
治安——提升城内的治安度。可以加快人口的增长率和商业的稳定。

开发——提升农地的开发度以增加粮食的收入。

商业——提升商业值，以增加税金的收入。

计略：

在使用计略指令时，执行武将的智力高，对象



武将的智力较低，成功的机会较大。

破坏——使其他国家势力都市的防御下降。防御力低对于我方攻击其都市时有利。

埋伏——派遣武将埋伏在其他国家势力的都市中。成功的话，可以打听到该都市的情报，战斗中，可令对方部队发生混乱，埋伏限期只有6个月。

流言——在其他国家势力的连接都市散播谣言，成功的话，对象都市的治安和武将忠诚度下降。

作弊——说服其他国家势力的武将寝返，成功的话，在战斗中用“寝返”指令，武将会成为我方人员。

谍报：

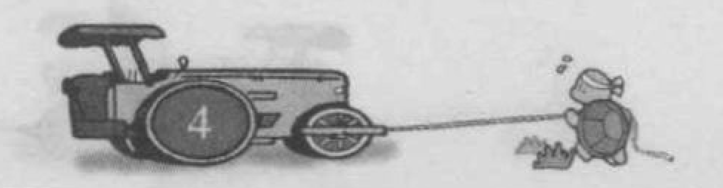
打听其他国势力都市的情报，需要武将有“谍报”的特技才可以执行。成功的话，可以得到对象都市及周围都市的情报。实行武将智力高，成功机会较大。

任免：

解雇——解雇属下的武将，被解雇的武将会变成在野武将，士兵则变成都市的预备兵。

没收——没收属下武将的宝物，被没收宝物的武将忠诚度会下降。

授与——把手上的宝物赏赐给属下武将，宝物



可提升武将的能力和忠诚度，但君主拥有宝物时才能执行。

评定——君主任命自己势力范围内其他都市太守的统治都市方针。

太守可以统治的方针：

治政——专注执行提升国力的指令。

技术——专注执行提升技术的指令。

防备——专注执行提升都市守备力的指令。

军备——专注执行提升都市军事力的指令。

待机——可以什么指令也不执行。

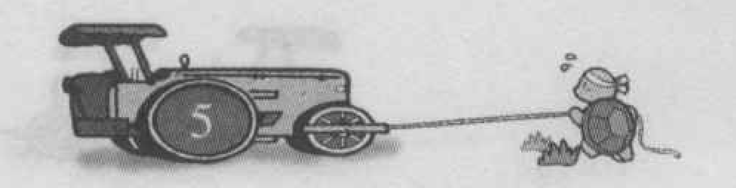
委任——随太守的意愿去执行统治都市方针。

将军——任命属下武将为将军，被任命为将军的武将忠诚度会上升。

太守——任命属下武将为自己势力范围内其他都市的太守。君主的都市太守必须由君主担任，被任命为太守的武将忠诚度会上升。

军师——任命属下武将为自己统治都市内的军师，军师的助言很重要，所以需要任命智力高的武将为军师，被任命为军师的武将忠诚度会上升。

俸禄——增加属下武将的俸禄，提升武将的忠诚度，而每年的1月、4月、7月、10月需要支付俸禄给武将。当金额不足支持武将的俸禄时，会使武将的忠诚度下降。





财产：

引出——游戏中的金分为武将拥有的金和都市的金，引出就是武将拿出所在都市的金，会使民心掌握度下降。

寄赠——把武将自己拥有的金赠给所在都市，可提升功绩和名声。如果武将是军师，可增加其发言力。

卖——卖出武将自己拥有的宝物，需要有商人所在的都市才可以进行。

买——在商人的手上买入宝物，需要有商人所在的都市才可以进行。

交友：

访问——拜访所在都市的其他武将，可以增加亲密度。

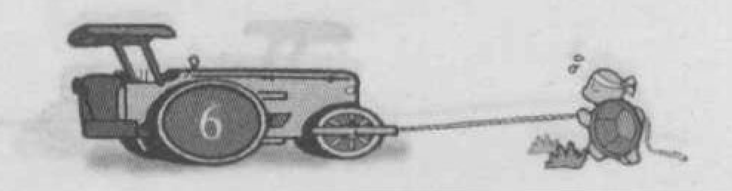
赠答——把武将自己拥有的金赏赐给所在都市其他武将，可增加亲密度。但武将必须有200金才可执行。

手纸——写信给所在都市的其他武将，可以增加亲密度。

自己：

寝返——太守在统治的都市，说服其他势力的武将归降。

独立——太守在统治的都市独立成为君主，但



需要招聘 10 名或以上的在野武将才可以执行。

下野——武将下野成为在野武将，在都市所带领的兵士会成为预备兵，武将如果拥有将军的职位也会丧失。

推举——把在野武将或其他势力的武将推荐给君主。而和对象武将的亲密度需要在 1 或以上。

探访——在都市探访未被发现的在野武将。

巡察——巡察都市的现状，提升民心掌握值。民心掌握的提高有利于内政、计略、反乱、旗扬等。

锻炼——锻炼武力、智力、政治、魅力等方面的能力。每次锻炼都会提升经验值，当经验值到达 100 时，会提升 1 的能力值。另外，也可以向其他武将请教有关方面的知识，会得到多些经验值，但需要和对象武将的亲密度高才可以进行。

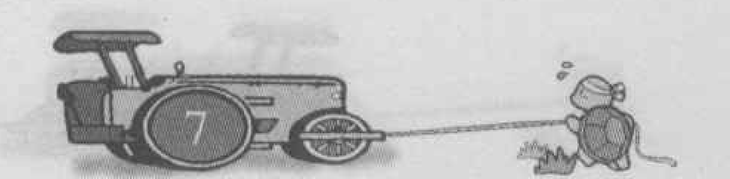
反乱——在所在都市反乱自立为君主。失败的话可能会被斩首或流放为在野武将。

仕官——在野武将向所在都市君主自荐成为其属下武将。

旗杨——在野武将在空白的都市揭竿成为君主。

放浪——在野武将移动到其他的都市。

休养:这个回合（月）的指令终了。





战争指令

移动:移动我方部队。移动会有范围和地形限制，可移动的范围多少视乎部队的训练和兵种。移动后可以选择攻击或待机。

占领:占领敌军的据点，会使攻击方的士气上升，守备方士气下降。

退却:部队撤退，有马的武将，撤退成功机会较大。

待机:部队在所在位置什么也不做。

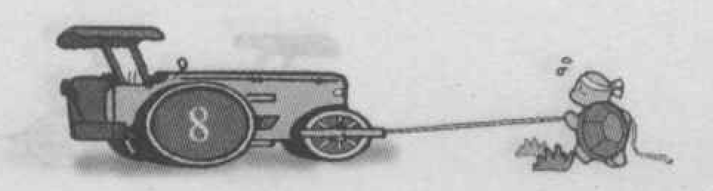
策略的指令

策略，就是计谋，主要由武将的智力决定成功与否。

火计——在战争前设置陷阱的策略。在野战地图上设置火陷阱对付敌军，当部队移动到火上时就会发动，而周围的部队也会被殃及到。

水计——在战争前设置陷阱的策略。在野战地图上设置水陷阱对付敌军，当部队移动到水上时就会发动，而周围8格内的部队也会受到殃及。

落石——在战争前设置陷阱的策略。在野战地图上的山地设置石陷阱对付敌军，当部队移动到石上时就会发动，而周围8格内的部队也会受到殃及。



战争中的策略指令

穴攻——在战争前设置陷阱的策略。在野战地图上设置穴陷阱对付敌军，当部队移动到穴上时就会发动，而周围连接的部队也会受到殃及。

毒计——在战争前设置陷阱的策略。在野战地图上设置毒陷阱对付敌军，当部队移动到毒上时就会发动，同时，中了毒的部队会发生混乱，而周围连接的部队也会受到殃及。

连环——在水上使用的策略。令敌方连接的部队失去移动力。

神速——提升我方所有部队机动力。

虚报——对敌方一个部队发放流言，强迫敌部队在野战或攻城战上撤退。

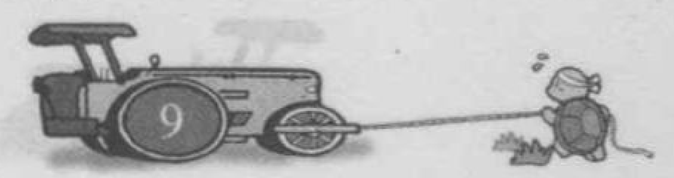
骂声——叫骂敌方部队，使其士气下降。士气为0的部队会战败。

鼓舞——激励我方的部队，提升士气。我方部队如在混乱、足止、挑拨等状态也可恢复过来。

仙术——治疗我方部队的全部负伤兵。

天变——改变战场上的天气。不同的天气可以配合不同的“策”，例如：在豪雨的天气使用落雷，或把火淋熄。

风变——改变战场上的风向。可以利用风向操纵火势蔓延来烧敌军。



落雷——在豪雨的天气下才可以使用的策略，利用落雷攻击部队，但不能控制攻击哪个部队，我方的部队也可能被击中，被落雷击中的部队只会余下1／10的兵士，而武将的健康也会下降。

幻术——使用幻术来使敌方多个部队混乱。混乱的部队每回合也会减少士兵数和不能行动。

反问——当敌军有共同军或援军时，可以使共同军或援军撤退。

急援——援军到达的时间提前在下一个回合到达。

暗杀——刺杀敌军的其中一个武将，令他处于临死状态。临死武将的武力会下降。

增计——增加我方部队的计略值。

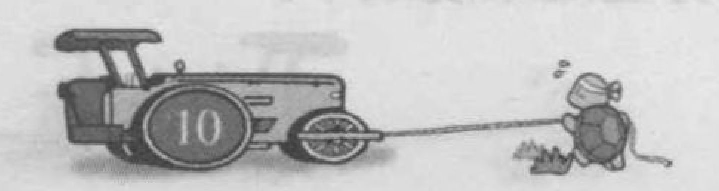
勒令——由献帝发出勒书，命令攻击方部队马上撤退。朝廷贡献度越高，成功的机会越大。

穴攻——掘地道来破坏城墙，使都市的防御力下降。

水攻——以水浸攻击都市，使都市的防御力及守备方的士气下降。下雨或豪雨时的成功率较高。

扇动——扇动都市里的人民，使守备主的兵士及士气下降。

掠夺——在守备方都市的周围掠夺金及粮食，增加我方部队的金及粮食。



地突——挖掘地道突袭守卫方部队，令多个方部队的兵士下降。

阳动——把敌军部队引到其他地方，然后总攻击城门，使都市防御力下降。

空城——也就是著名的空城之计，成功的话，攻击方的士气、士兵数会下降和减少敌方的回合。

伪报——发放敌军出阵都市被攻击的流言，强迫攻击方部队撤退。成功的话，攻击方会全军撤退。

火积——火烧敌军的粮草，使敌军士气下降。在雨天或雪天，成功机会较低。

急袭——对攻击方发动快速总攻击。

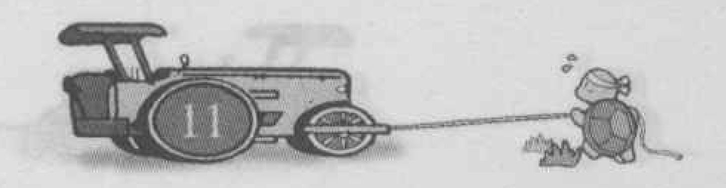
征兵——在守备方都市周围征兵，使我军的兵士增加。

声讨——在敌军散播流言，使敌军之间互相攻击。

攻击的指令

直接——对敌部队发动直接攻击，武将的武力、部队的训练、兵士数量、兵种、士气都会影响到直接攻击的效果。

弓矢——用弓箭间接攻击敌部队，可远距离攻击敌部队。武将的武力、部队的训练、兵士数量、



兵种、士气都会影响到弓矢攻击的效果。弓矢可能会受到反击。

火矢——在晴天用火箭间接攻击敌部队，可远距离攻击敌部队，但必须有火矢的特技才可执行。武将的武力、部队的训练、兵士数量、兵种、士气都会影响到火矢攻击的效果。火矢可能会受到反击。

乱射——用弓箭对多个敌部队发动攻击，在自己部队的4格范围内有效，但必须有乱射的特技才可执行。武将的武力、部队的训练、兵士数量、兵种、士气都会影响到攻击的效果。乱射也可能受到反击。

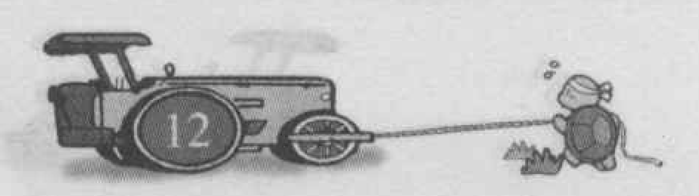
突击——侵入敌军的阵地发动数次攻击，武将必须有突击的特技才可执行。武将的武力、部队的训练、兵士数量、兵种、士气都会影响到攻击的效果。另外，骑兵、铁骑兵、象兵不可以突击。

一骑——和敌武将单挑，胜利的话，可以捕获敌武将。

门坏——攻击守备方的城门，使都市的防御力下降。

计略——在使用计略的指令时，智力会直接影响到策的成效。执行武将的智力高，对象武将的智力较低，成功的机会较大。

火计——对连接的部队放火，被火烧的部队会



减少兵士数目。火计在豪雨的天气下不能执行。火计配合风变来烧敌军，会有不错的效果。

混乱——使敌军发生混乱而不能行动。

同讨——使敌方连接的两个部队互相攻击。

足止——使敌部队的机动力变成0，而不能移动。

挑拨——挑拨敌部队，令其不能行动。

消火——如果我方部队被火烧时，可以熄灭连接的四个部队火势。

搜——搜索敌军布下的（陷阱），移动中如果发现，会解除才继续移动。

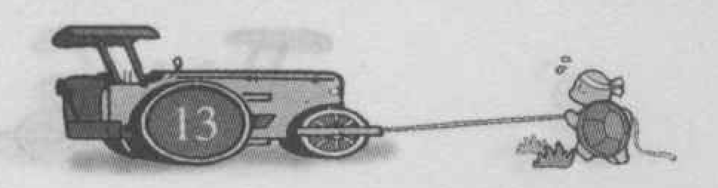
伏兵——在森林地区埋伏，敌军来到你连接的位置才会发现你，这时，你可以立即发动攻击。

寝返——在内政指令时，成功使用了寝返的话，此时可以令该武将变成我方人员。

埋伏——在内政指令时，武将成功埋伏在此都市中，该武将会变成我方人员，而敌军的部分部队会发生混乱。

收拾——解除我方部队的“足止”、“混乱”、“挑拨”，变成通常状态。

强行——增加一个回合的机动力，令移动范围提升。武将必须有强行的特技才可执行，而且强行会令部队的兵士数目下降。



修复——修复多方都市的城墙，令都市的防御力提升。武将必须有修复的特技才可执行。

治疗——治疗受伤的兵士，使他们变成普通的兵士。

占卜——可以占卜到预想不到的效果，例如：强制敌军一部队撤退、寿命的增减、体力恢复、落雷等。

召唤——召唤圣兽，视乎武将的能力，每次召唤出来的圣兽也不同，有直接攻击系的黄龙、恢复系的麒麟和凤凰、辅助攻击系的大鹏四种。

攻城的全体部队指令

总攻击——我方全部攻击敌方，攻击方法有火炮、投石、火矢、弓矢、门坏、直接攻击等。

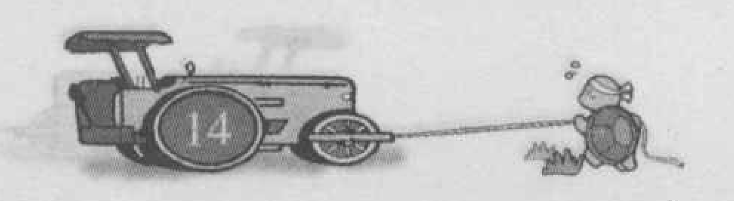
总门坏——我方全部队攻击城门，使都市防御力下降。攻击方法有火炮、投石、直接攻击等。

总待机——我方全部队待机。

总退却——我方全部队撤退。

另外，当你扮演的是君主手下的武将时，只要你的数值够高，又可以参加武术大赛和汉诗大赛，获胜后可以增加金钱和声望。

而且你还可以去访问武将，提高你和武将的亲密度，你会有可能学会更多的技能，还可以遇到一

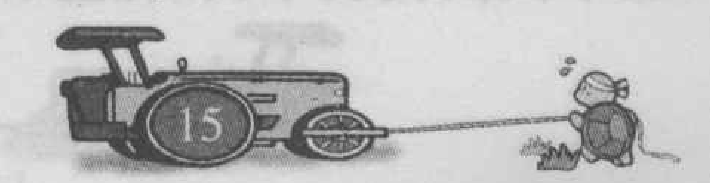


些突发事件，会有幸参观到各地风景名胜，而且在打猎时，会有可能遇到老虎，如果你的声望值达到了前十名，就有可能会得到传说中的圣兽（在战斗中，只可用一次，可多次得到）。你可以通过和武将锻炼来不断提高自己的各项属性，和亲密度高的武将一起，经验会多很多。在市场上买卖宝物，也可以提高你的属性。还要多多巡察，体察民情，增加民意，有时会有意外收获，得到一些宝物，要改变兵种，就要生产道具，每一个城市都有自己的特产，要几个城市联合起来，才可改变士兵种，而且技术值要高。

各方面的策略运用

人际关系

游戏中，搞好人际关系非常重要。朋友的数目和亲密度可成为成功的指标。写信、赠与和登门拜访都可提高和该武将之间的亲密度，其中，又以赠与的效果最显著，但花费的金钱却很多，一般薪金少的武将怕负担不起。写信只有在双方亲密度不超过50时才有效，如果想进一步来往，只有经常见面。亲密度高的武将不但较易答应你的要求，而且在你做君主时不易叛变，也不易为敌人收买。如果在游戏中玩家结交的是博学多才、能力高强的



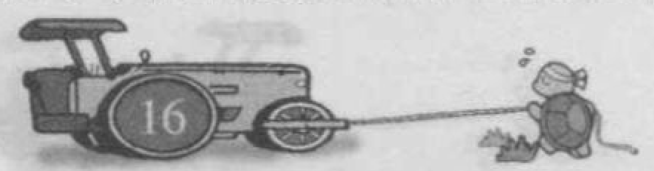
益友，与他相处多了还可学到他的一点技能。当玩家的能力及声望达到一定程度时，往往会有许多其他武将登门造访，希望和玩家建立友好关系或学习技能。

能力培养

游戏中修行锻炼非常重要，能力提高了才容易加官进爵！体力、智力、政治、魅力，每次只能择其一来进行锻炼。无论自我修行还是请求其他武将指导，都可增加该项属性的经验值，每次经验值满一百时，该属性就可往上增加一点。有人在旁指导，所获经验值比自修高，但当能力值已超过其他武将时，就只有慢慢地自我修行了。游戏中所有的属性上限最高为100，超过这个数值就只能用宝物的附加值来增加了。培养时玩家最好想好自己的发展方向，多锻炼这个方向的能力值。特技之中的“锻炼”非常重要，有此特技，练功时经验加得多，不仅基本能力升得快，而且特技的速度飞快，与没有“锻炼”的武将不可同日而语！

增加声望

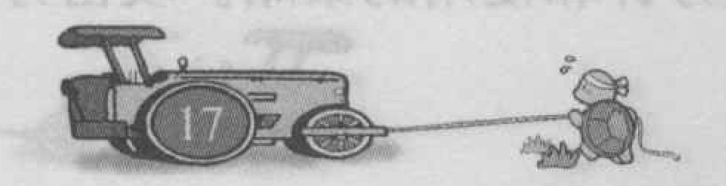
声望是游戏中另一个重要的因素，声望高的人，在任何方面，都会比较顺利。而就一位君主而言，声望不仅仅代表了其所能获得爵位的高低，在



外交上也有相当大的影响力，除了较容易取得同盟关系外，一些小国也较容易为其威势而臣服。声望高的君主，也比较能够吸引流浪的武将及隐居荒野的才士慕名来投靠。治理内政、扫平盗贼、击败猛虎、打仗等，都可以提升该武将的声望，然而，打仗是最有效的。在每次战争后，每人所缔造的战力会计算出来，并做一个总排名。只要排行位于前三名之中，声望就会增加。如果阁下身为君主，就不得不加以赏赐了！另外，每数年由南斗、北斗两仙人所主持的名士十选，也可以让玩者了解自己在全天下之中的排名，如果榜上无名，那玩者就得加油了！若是得以题名，又获这两位点名赞赏的话，有可能获得圣痕！

金钱的使用

除君主以外，每一名任官的武将都有薪金。每年的1月、4月、7月和10月，是固定的发薪期。随着时间的流逝、能力的增加以及官位的不同，薪金也会相对地增加。如果身为君主，更可自行为武将们调薪。金钱只有两种用途：一是赠与其他武将以增加亲密度，二是向商人购买珍宝，它们往往可以提升能力或赋予武将特殊的技能。经济向来是一个国家的繁荣指标，掌管国家财政的玩者很快



就会发现，无论发展内政，还是充实军备，皆需要大量的金钱，特别是底下还有一群等着支薪的部下。在一般的情况下，只要国家的商业繁荣，治安良好，通常都可以获得不错的收益。

内政

游戏中的内政并不复杂，补修、技术、生产、治安、商业和开垦等都可安排适当的人选，吩咐他们去执行就可以了。而且在大部分城镇中，太守都会自行管理。是君主的你，只要偶尔巡视一下就不需要担心。每一个城市都有自身的“特产”，玩家可根据特产的不同，制造出不同的装备。

军议

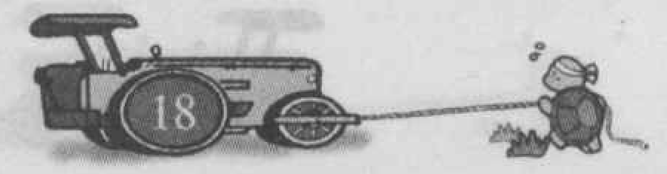
要统一全国，最快的方法就是战争！每个君主都会不断向外拓展领土。

战斗的程序一般是：

1.攻击方顺序：军议—野战—攻城战

2.防卫方顺序：迎击—奇袭—笼城

在这里，注意奇袭这项方针。若成功，可使攻击方的士气下降且混乱。如果失败，自己反而士气下降且混乱。所以，在使用时要特别注意。在会议上，率领军团的总大将与军事参谋，将在这里决定作战方针和使用的策略。攻击方必须在这张战场



模型图上决定进攻的路线，防守方则可以决定要进行奇袭、迎击或闭门守城，区别在于：

1.正面突破：限制回合=15回合、最大士气变动=40。

2.左面迂回：限制回合=20回合、最大士气变动=60。

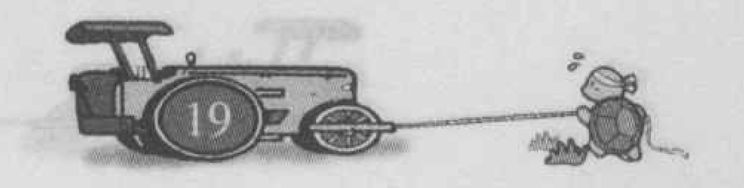
3.右面迂回：限制回合=20回合、最大士气变动=60。

4.全军包围：限制回合=25回合、最大士气变动=80。

无论是攻击还是守备，通常都需要策略的支持，特殊技能越多、智力越高的参谋和统帅，能使出的花样就越多，且更富变化。如果玩家是君主，若亲自出战，将会由玩者自己担任总大将，而且在战争之中，若君主不幸被捕，即使还有足够的兵力对付其他敌人，但也得撤兵，所以，君主出战时的一举一动，必须小心！

野战

游戏中最常碰到的作战模式便是野战。变化多端的天气和地形，在战争中提供了各种不同的阻力和助益。这也使得纵使大军压境，弱小的一方仍可能出现胜利的奇迹；即使少数的精兵亦能以寡



敌众，突破城池的森严守备。而能够在劣势下扭转乾坤的，就是计谋。计谋不像策略，不必在战前会议中事先准备，至于何时该使用计谋，则需靠玩家正确的判断力，计谋的成功与否，取决于我方武将与敌方武将智力上的差距，差距越大，便越容易成功。计谋的威力在某方面来说虽然没有策略来得大，一旦施展成功，却常常可以发挥惊人的效果。譬如足以烧光敌人的烈火、能医治伤病的仙术，当你有圣痕能力甚至可以召唤出拥有可怕神力的圣兽。在战争中，部队在据点时的防御效果相对要高一点；同时，在据点里可以恢复伤兵；重要的是据点一旦被占领，士气就会下降5点，以后如果部队一直停留在据点处，对方士气会以每个回合5点的速度持续往下降。如果同时占领了对方的几个据点，敌军队士气会很快降至0点撤退。所以这也是战斗时的策略之一。有效地利用地形也是取胜的关键。在河川、海等地形，需要消费很高的移动力，这时，如果部队装备了艨艟、楼船就会很有利。地形效果还会在一定程度降低部队的攻防力，位于河川附近的部队，遭受攻击时，比它在陆地时损失要大。因此，大家要好好把握。

攻城战

野战时敌军士气为0后进入攻城战。这比野战相对容易，守城方最好有弩兵，有连弩更好，这样可以在敌军移近时有效杀伤敌人。城防最好保持在600以上。在战术上可以主攻对方的总大将的部队，因为一旦总大将的部队被击退，对方就不能使用“总攻击”和“总门坏”的命令；接下来是对方的参军所在的部队，击退参军是为了防止对方参军使用攻城的计谋。此外，还可以设置威力巨大的陷阱，用火计烧毁敌军的粮草等等。

在各个城市可以学到的特技

洛阳：谍报、反计。　北平：骂声（魅力）。
南皮：穴攻。　谯：收拾（政治）。
晋阳：穴攻（知力）。　平原：行动（政治）、
濮阳：骂声（知力）。　乱射（武力）。
陈留：鼓舞（知力）。　永昌：鼓舞。
云南：乱射。　长安：扇动。
新野：骂声。　长沙：锻炼（魅力）。
桂阳：穴攻、行动。　柴桑：行动（政治）。
放牧都市：突击。　港湾都市：水军、水攻。
南海：穴攻、乱射（政治）、骂声（魅力）。
建安：锻炼、行动（政治）、鼓舞（知力）、乱



射（武力）。

各时期与各城市的在野武将

剧本(一)：189年12月

北海：太史慈；　城阳：管亥；

晋阳：韩暹；　上党：于夫罗；

下邳　王朗、华佗；　小沛：张绍、刘勋；

濮阳：刘繇；　陈留：程昱；

汝南：许劭；　河内：司马朗；

天水：金旋；　永安：甘宁；

襄阳：黄忠、向朗、张允、司马徽；

建业：陈横、张英；

吴郡：于吉、许贡、严白虎、凌操；

许昌：郭嘉、戏志才、荀攸、钟繇、陈群；

剧本(二)：194年2月

乐浪：轲比能；　蓟州：田畴；

北海：祢衡；　濮阳：臧霸；

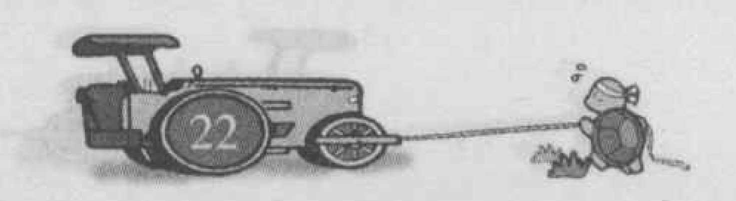
建业：诸葛瑾；　柴桑：华佗；

吴郡：徐盛；　小沛：诸葛亮；

许昌：郭嘉、钟繇；　会稽：步骘、阚泽；

吴郡：于吉；//200年：

寿春：195年：鲁肃；



长安：王粲 //195~196 年：张既 ；

谯：孔秀；弘农：韩暹 ；

梓潼：195～196 年：孟达、法正；

江州：195 年：董和 ；

上党：呼厨泉、刘豹、于夫罗 ；

天水：金旋 ； 襄阳：司马徽；

成都：195 年：费诗、王累 //196 年：王甫 ；

剧本(三)：200 年 3 月

襄平：头顿 ； 蓟州：田畴 ；

北海：王基 ； 弘农：200 年：贾逵 ；

许昌：吴质 ； 下邳：张恺 ；

汝南：廖化 ； 寿春：蒋济 ；

梓潼：马忠 ； 云南：孟获 ；

会稽：步骘、阚泽 ；江夏：魏延；

宛郡：204 年：李严 ；

柴桑：华佗、谭雄 ；

上党：于夫罗、刘豹 ；

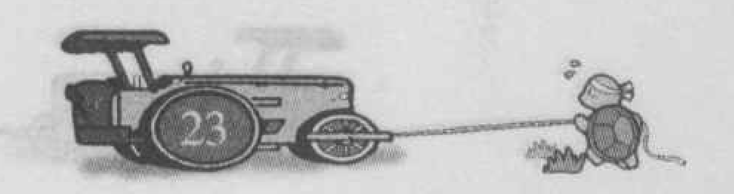
上庸：申耽、申仪 ；

河内：206 年：司马懿 ；

洛阳：何晏 // 203 年：耿纪 ；

新野：207 年：徐庶 // 208 年：诸葛均；

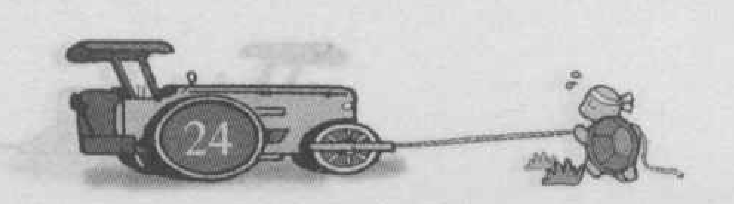
武陵：金旋、潘浚、沙摩柯 ；



零陵：刘巴；　桂阳：赵范、鲍隆；
庐江：陈兰、雷薄、李异、左慈；
成都：王甫、吕义、卓膺；
永昌：木鹿大王、兀突骨；
吴郡：于吉、吕岱、张温 // 201 年：全琮 // 203 年：马忠；
襄阳：牛金、庞统、司马徽、诸葛亮、马良、马谡；

剧本(四)：207 年 10 月

乐浪：轲比能；　上党：呼厨泉、刘豹；
下邳：王基；　梓潼：马忠、谯周；
成都：秦泌、费玮；
永安：向宠；　建宁：李恢；
零陵：刘巴；　武陵：沙摩柯；
庐江：左慈；　柴桑：华佗；
交趾：薛综；　上庸：申仪、申耽；
云南：祝融、带来洞主、孟获、孟优；
永昌：兀突骨、木鹿大王 //217 年：吕凯、王伉；
新野：陈震 //208 年：诸葛均 // 220 年：邓艾；
襄阳：杨仪、司马徽、诸葛亮、庞统、赵累 // 208 年：马良、马谡 // 209 年：杨仪；



剧本(五):217年2月

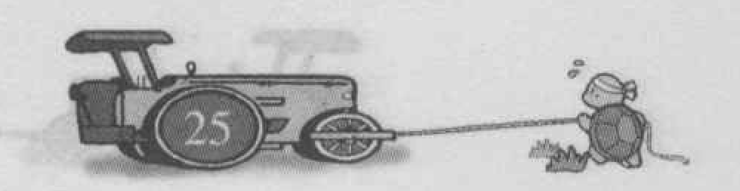
乐浪：轲比能；　　下邳：王基；
新野：邓艾　　　　建宁：颚焕；
江陵：华佗；　　　庐江：左慈；
安定：胡遵；　　　梓潼：马忠；
吴郡：陆凯；　　　天水：雅丹、撤里吉；
小沛：218年：桓范　弘农　杨彪；
永昌：兀突骨、木鹿大王；
建业：//221年：滕胤。
襄平：伦直、卑衍//220年：贾范、杨祚；
云南：祝融、杨锋、朵思大王、带来洞主、
　　孟获、孟优//219年：
云南：金环三结、阿会喃、董荼那；

剧本(六):225年3月

乐浪：轲比能；　平原：管辂；
弘农：杨彪；　　天水：越吉、雅丹、撤里吉；
武都：俄何烧戈、迷当大王；　庐江：左慈。

剧本(七):257年3月

平原：管辂；　　天水：雅丹、撤里吉；
交趾：士其。





全兵种解说

兵种名 必要装备 效果说明:

步兵：无 一般的兵种。全员编成可能。

弩兵：弩 可以在距离两格的地方做远距离射击。

骑兵：骑马 骑马兵。攻击力较强。

铁骑兵：铁甲、马铠 骑兵的上级兵种。

藤甲兵：藤甲 步兵的上级兵种。

霹雳车：霹雳车 攻城时使用。

井阑：井阑 攻城时使用。

象兵：象机动力是步兵的机动力－1。突击时可使对手部队后退。

和兵种有关连的装备

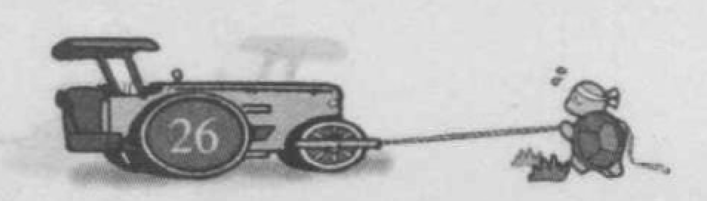
装备名 开发条件 效果说明

藤甲：技术200、金1000、特产藤蔓的都市，可以编成藤甲兵。

骑马：技术100、金500、特产马的都市，可以编成骑马兵。

铁甲：技术100、金800、特产铁矿的都市，骑马、马铠合在一起、可以编成铁骑马。

马铠：技术300、金1000、金800、特产马、铁矿的都市，骑马、铁甲合在一起，可以编成铁骑马。



弩：技术300、金500、特产木材的都市，可以编成弩兵。

井阑：开发、技术600、金1500、皮革，可以编成井阑。

霹雳车：？可以编成霹雳车。

象：永昌、金10000、有武将有“调教”能力，可以编成象兵。

兵种装备的追加效果：

装备名　开发条件　效果说明

弓：技术100、金300、特产“木材”的都市，使步兵可以用弓箭攻击。

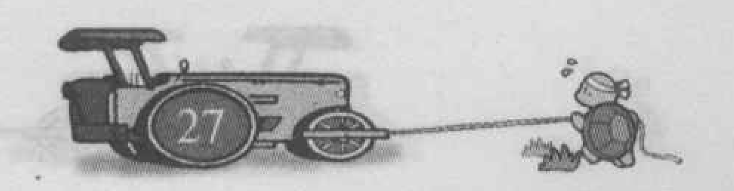
连弩：特技“发明”、技400、“皮革”、金1200、技术500、弩兵弓箭的攻击，可以二连射。

火炮：特产“硝石”、“硫黄”，可以使霹雳车、用火炮攻击。

木兽：？步兵系（步兵&藤甲兵）使用，对象兵攻击力大。

蒙冲：技术200、金1000、港湾都市 在地形“川”、“浅濑”时使用行动力减少。

楼船：港湾都市，地形“海”时使用行动力减少。





法术篇

第一：新增的法术系统“召唤兽”(圣兽)

解说：

1.“召唤兽”是《三国志VII》新增的法术系统、这种召唤兽系统被称做“圣兽”。“圣兽”的取得是在日常与其他武将出游打猎时遇到的虎，如果击败它，就可以取得不同能力的“召唤兽”，在战争中可以召唤它出来使用。

2.召唤兽有四种系统：

黄龙——直接攻击系；麒麟——恢复系；

大鹏——辅助攻击系；凤凰——兼具攻击与恢复系；

3.召唤兽(圣兽)的名称及效果

黄龙：不会打到自己人的落雷。

凤凰：负伤兵治愈＋火计。

麒麟：兵士数目增加。

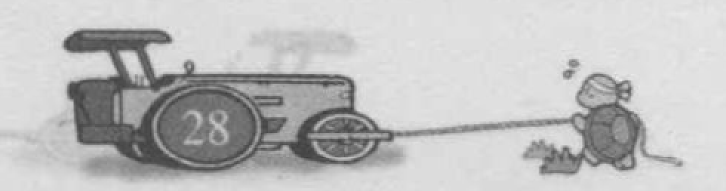
大鹏：使敌人部队状态异常。

第二：如何召唤“召唤兽”(圣兽)

1.要使用召唤兽(圣兽)，则必须要有“圣痕”能力。

2.“圣痕”取得的方式：

入选名士10选(每年由司生死之神之南斗、北



斗授与)：

（1）可以获得能力“圣痕”。（2）可以延长寿命 。（3）可以得到赏金黄金3000两。

圣痕入手别种方法：

（1）武将全部能力值在100以上，南、北斗之神就会授与你“圣痕”。(2) 可以得到特技“锻炼”。

第三：虎的种类

各位都知道出外打猎可以打老虎，但是老虎也有武力上的不同而分级。

武力100之虎：景虎、白虎。

武力90多之虎：王虎、龙虎、贵虎、凶虎。

武力约90之虎：赤虎、黑虎。

武力80多之虎：正虎、中虎。

武力约80之虎：老虎、子虎。

武力低于80之虎：虎猫。

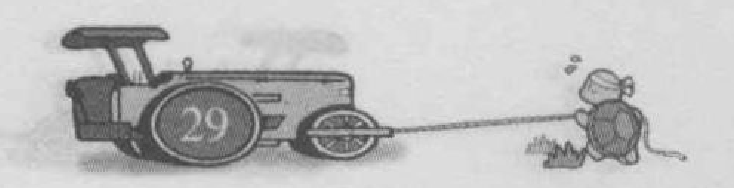
宝物全集

注意：有此符号（＊）的宝物的售价=(其价值)×2

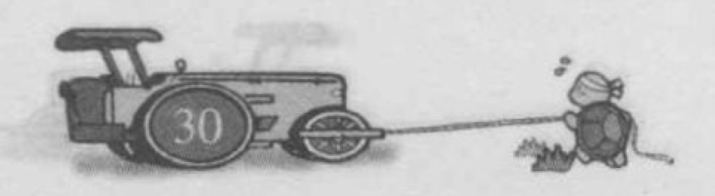
宝物名称 种类 效果 价钱

玉玺：玉玺 魅力上升到100 5000（＊）；

赤兔马：名马 一定可以在战场上撤退；



特技"强行"附加 1500（*）；
绝影：名马 一定可以在战场上撤退；
特技"强行"附加 1000（*）；
爪黄飞电：名马 一定可以在战场上撤退；
特技"强行"附加 1000；
的庐：名马 一定可以在战场上撤退；
特技"强行"附加 1000；
倚天剑：武具 武力 + 10 2000（*）；
青红剑：武具 武力 + 10 2000（*）；
方天画戟：武具 武力 + 8 1800（*）；
雌雄双股剑：：武具 武力 + 7 1500（*）；
青龙偃月刀：武具 武力 + 5 1000（*）；
蛇矛：武具 武力 + 5 1000（*）；
大斧：武具 武力 + 2 800（*）；
古锭刀：武具 武力 + 2 800（*）；
双铁戟：武具 武力 + 2 800（*）；
铁鞭：武具 武力 + 2 800（*）；
铁脊蛇矛：武具 武力 + 2 800（*）；
三尖刀：武具 武力 + 2 800（*）；
短戟：武具 武力 + 1 500（*）；
手戟：武具 武力 + 1 500（*）；
七星刀：武具 武力 + 3 2500；
太平妖术书：兵书 知力 + 10 特技"鬼谋"



附加 3000（＊）；

孙子兵法：兵书 知力＋8 特技“水攻”附加 2500（＊）；

六韬：兵书 知力＋8 特技“神算”附加 2500；

孟德新书：兵书 知力＋3 特技“反计”附加 1000（＊）；

易经：经书 知力＋5 1000；

书经：经书 知力＋5 1000；

庄子：经书 知力＋5 1000；

礼记：经书 知力＋5 1000；

老子：经书 知力＋5 1000；

论语：经书 知力＋5 1000；

史记：史书 政治＋10 3000；

左氏春秋：史书 政治＋10 3000；

汉书：史书 政治＋7 1500；

战国策：史书 政治＋7 1500；

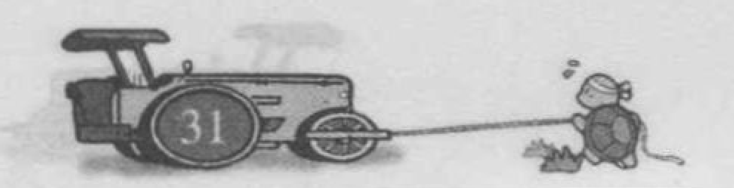
青囊书：医书 特技“医术”附加 2000（＊）；

太平清领道：医书 特技“医术”附加 2000（＊）；

西蜀地形图：地图 特技“侦察”附加 1000（＊）；

铜雀：宝物 项 2000（＊）；

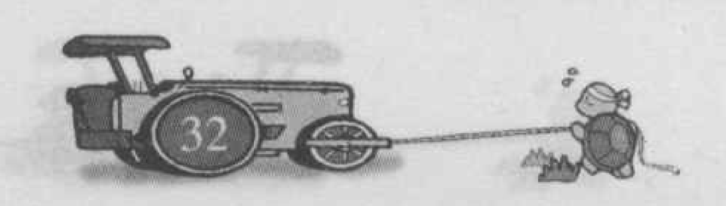
漆涂鼎：宝物 项 1500；



和氏璧：宝物 项 1500；
牛灯：宝物 项 1500；
金象嵌壶：宝物 项 1500；
玉龙纹璧：宝物 项 1500；
神兽之砚：宝物 项 1500；
长信宫灯：宝物 项 1500；
博山炉：宝物 项 1500；
龙之方壶：宝物 项 1500；
吕氏镜：宝物 项 1500；

一般历史事件集

01.反董卓同盟结成
发生时间：190 年 1 月。
发生条件：1、董卓、袁绍、曹操是君主。
2、董卓以外的君主结成同盟。
02.董卓火烧洛阳、迁都长安
发生时间：190 年 3 月。
发生条件：1、“反董卓同盟”结成后。
2、董卓、袁绍、曹操是君主。
3、董卓的部下有王允、李儒。
03.连环计<王允亭酒宴>
发生时间：192 年 1 月。
发生条件：1、董卓是君主。



2、吕布、王允、李儒、李肃与董卓在同一都市。

04.连环计<凤仪亭幽会>

发生时间：192年2月。

发生条件：1、王允亭酒宴发生后。

2、董卓是君主。

3、吕布、王允、李儒、李肃与董卓在同一都市。

05.连环计<敕使到来>

发生时间：192年3月。

发生条件：1、凤仪亭幽会发生后。

2、董卓是君主。

3、吕布、王允、李儒、李肃与董卓在同一都市。

06.连环计<董卓暗杀>

发生时间：192年4月。

发生条件：1、敕使到来发生后。

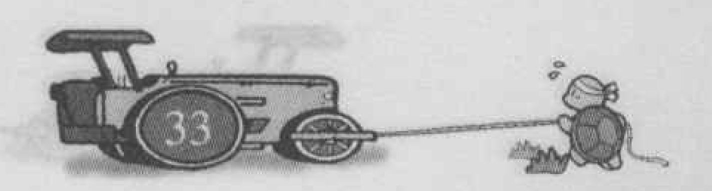
2、董卓是君主。

3、吕布、王允、李儒、李肃与董卓在同一都市。

发生结果：1、扮演董卓的人游戏结束。

2、董卓死亡、吕布继任为君主。

3、李榷、郭汜、贾诩、张济、樊



稠下野为在野武将。

07.连环计＜残党蜂起＞

发生时间：192年6月。

发生条件：1、董卓暗杀发生后。

2、吕布是君主。

3、吕布部下有王允。

发生结果：李榷、郭汜、贾诩、张济、樊稠重新起兵，在空白地成立新国家。

08.陶谦让徐州给刘备

发生时间：不一定。

发生条件：1、通常在剧本一或剧本二。

2、玩家扮演的刘备与陶谦要有同盟关系。

3、刘备要支配北海、或与北海的持有国家同盟。

4、陶谦要持有下邳。

发生结果：陶谦病死、刘备接收陶谦的领土。

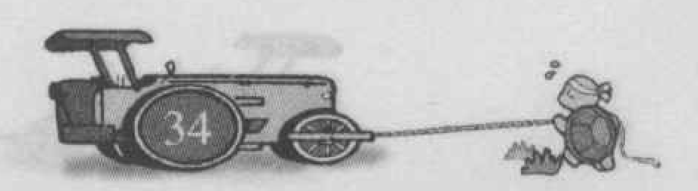
09.许都田猎

发生时间：196年～199年的4月。

发生条件：1、曹操占有许昌，且拥戴献帝在许昌。

2、刘备与曹操同盟。

3、刘备的部下有关羽、张飞。



发生结果：曹操代替献帝接受群臣欢呼；关羽欲杀曹操，却被刘备阻止。

10.玉带赐董承

发生时间：196年～199年的5月。

发生条件：1、许都田猎发生后。

2、曹操持有许昌，且部下有董承。

3、刘备与曹操同盟。

4、刘备的部下有关羽、张飞。

发生结果：曹操原本想看董承被汉献帝赐的玉带，后来却没有看。

11.煮酒论英雄

发生时间：196年～199年的6月。

发生条件：1、玉带赐董承发生后。

2、曹操占有许昌，且部下有董承。

3、刘备与曹操同盟。

发生结果：曹操找刘备煮酒论英雄，刘备却心虚，以为衣带密诏之事已被发现。

12.密诏发现、董承处死

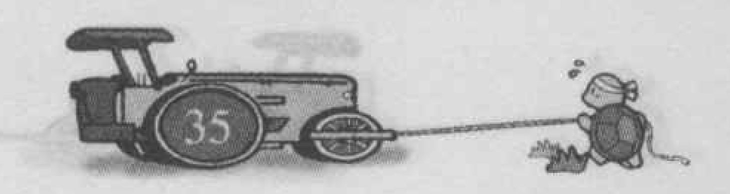
发生时间：196年～199年的9月。

发生条件：1、曹操占有许昌。

2、曹操部下有董承。

3、发生机率40%。

发生结果：董承及家族被处死，董后也被绞





杀。

13.屯田制开始

发生时间：196年10月～12月。

发生条件：1、君主占有许昌。

2、君主部下有韩浩。

发生结果：都市的土地开发度上升。

14.袁术称帝

发生时间：197年3月。

发生条件：1、袁术持有玉玺。

2、袁术为君主且持有寿春。

3、袁术有雷薄、纪灵当部下。

4、袁术官位为丞相以下，且没有拥护汉献帝。

发生结果：1、袁术即帝位，名声达到最高。

2、与朝廷关系高的诸侯及拥护献帝的诸侯与袁术敌对度到达最高。

15.吴下阿蒙

发生时间：剧本五的207年。

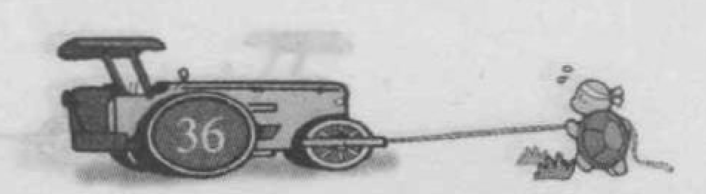
发生条件：吕蒙、蒋钦是孙权的部下。

发生结果：1、孙权访问吕蒙。

2、孙权与吕蒙亲密度上升20。

3、吕蒙学会特技“锻炼”。

16.不再是吴下阿蒙



发生时间：剧本五的207年12月。

发生条件：1、吴下阿蒙事件发生后。

2、吕蒙、鲁肃是孙权的部下。

17.关羽千里行<关羽辞别曹操>

发生时间：200年4月。

发生条件：1、曹操部下有关羽、张辽。

2、关羽忠诚度未满100。

3、袁绍部下有刘备。

发生结果：关羽离开曹操下野，成为浪人。

18.关羽千里行<刘备从袁绍阵营逃走>

发生时间：200年4月。

发生条件：1、袁绍部下有刘备。

2、刘备忠诚度未满100。

3、袁绍与刘表有结盟关系。

4、袁绍部下有简雍。

发生结果：刘备与简雍离开袁绍下野，成为浪人。

19.关羽千里行<山贼归顺关羽>

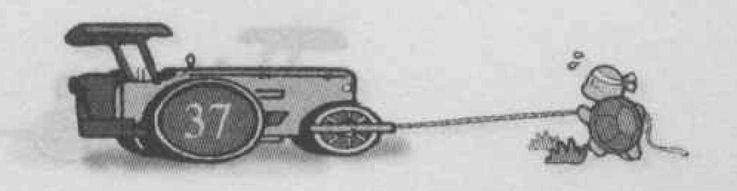
发生时间：200年5月。

发生条件：关羽、周仓、裴元绍身份为在野。

发生结果：周仓、裴元绍归顺关羽。

20.关羽千里行<关羽、张飞互争>

发生时间：200年5月。



发生条件：1、关羽辞别曹操事件发生后。

2、张飞是群雄，关羽则为在野身份。

发生结果: 关羽成为张飞的部下武将。

21.关羽千里行<刘备再度由大地崛起>

发生时间：200年6月。

发生条件：1、刘备从袁绍阵营逃走事件发生后。

2、张飞是群雄，刘备则为在野身份。

发生结果：刘备加入张飞成为他的部下武将。

22.关羽千里行<张飞让君主给刘备>

发生时间：200年~207年的12月。

发生条件：1、刘备从袁绍阵营逃走事件发生后。

2、张飞是群雄，且支配的都市在三个以下。

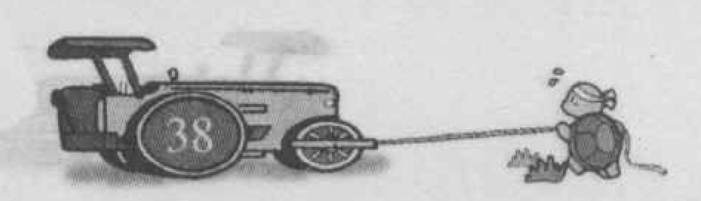
3、张飞的部下有刘备。

发生结果：刘备成为君主，张飞成为他的部下武将。

23.关羽千里行<推荐猛将给刘备>

发生时间：200年6月。

发生条件：1、山贼归顺关羽，张飞让君主给



刘备事件发生后。

2、赵云是在野身份。

3、刘备的部下有周仓、裴元绍。

发生结果：赵云成为刘备的部下武将。

24.赵子龙夺山贼之马的庐

发生时间：200年12月以前。

发生条件：1、部下有赵云，而且是治安担当官。

2、的庐的所有者不存在。

3、发生机率10%。

发生结果：赵云夺取的庐。

25.髀肉之叹<英雄论>

发生时间：203年～208年1月。

发生条件：1、刘备持有新野，且为君主。

2、刘表支配襄阳，且为君主。

3、刘备与刘表同盟中。

发生结果：刘备向刘表感叹，自己久不打仗，连大腿肉都松弛。

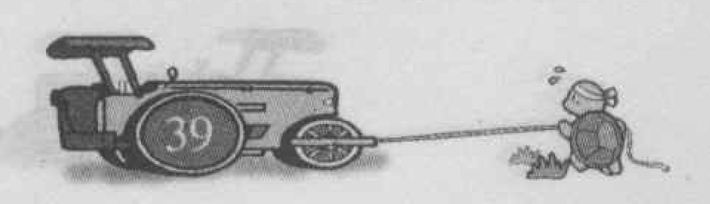
26.髀肉之叹<汉室再兴>

发生时间：203年～208年1月。

发生条件：1、英雄论发生后。

2、刘备持有新野，且为君主。

3、刘表支配襄阳，且为君主。



4、刘备与刘表同盟中。

27.水镜先生推荐卧龙、凤雏

发生时间：207年1月～6月。

发生条件：1、君主持有新野这个都市。

2、君主支配的都市不满六个。

3、军师的智力不满80。

4、发生机率40%。

发生结果：君主会无意中走进水镜先生的草庐，水镜先生则向他推荐卧龙与凤雏。

28.徐庶到来

发生时间：202～207年的7月～9月。

发生条件：1、刘备持有新野这个都市。

2、刘备军的军师的智力不满80。

3、徐庶在野，且无人发现。

4、发生机率50%。

发生结果：1、徐庶狂歌走过街头，引起刘备的注意，认为他是奇人。

2、徐庶成为刘备军的军师。

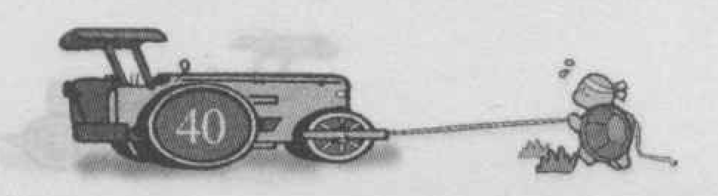
29.徐庶辞别刘备

发生时间：207年12月。

发生条件：1、刘备持有新野这个都市。

2、徐庶到来事件发生后。

发生结果：1、徐庶辞别刘备，成为曹操军的



武将。

2、徐庶老母自杀，徐庶悲愤，表示终身不为曹操设一谋，徐庶与曹操亲密度降到零。

30.三顾之礼＜徐庶推荐＞

发生时间：207 年 11 月。

发生条件：1、刘备持有新野这个都市。

2、徐庶辞别刘备事件发生前。

3、刘备的部下有关羽、张飞。

4、诸葛亮是没人登用的在野武将。

发生结果：刘备初次拜访孔明，结果孔明出外没在家。

31.三顾之礼＜再次探访＞

发生时间：207 年 12 月。

发生条件：1、刘备持有新野这个都市。

2、徐庶推荐事件发生后。

3、刘备的部下有关羽、张飞。

4、诸葛亮是没人登用的在野武将。

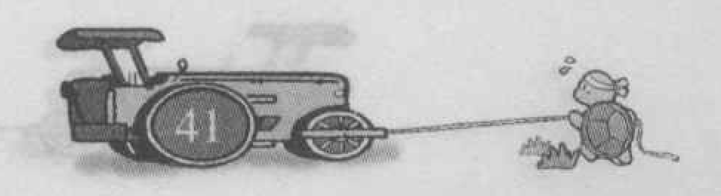
发生结果：刘备再次拜访孔明，结果孔明又不在家。

32.郭嘉早死

发生时间：208 年以后。

发生条件：1、君主支配 15 都市以上。

2、君主部下有郭嘉。



发生结果：郭嘉40岁未满就死亡。

33.三顾之礼＜三次探访＞

发生时间：208年1月。

发生条件：1、刘备持有新野这个都市。

2、徐庶推荐事件发生后。

3、刘备的部下有关羽、张飞。

4、诸葛亮是没人登用的在野武将。

发生结果：孔明在睡觉，刘备等他起床。孔明起床后，发表著名的隆中对策。

34.卧龙出草庐

发生时间：209年2月。

发生条件：1、刘备持有新野这个都市。

2、刘备是君主。

发生结果：诸葛亮成为刘备军的军师。

35.凶马——伊籍的忠告

发生时间：209年以后。

发生条件：1、刘备持有的庐。

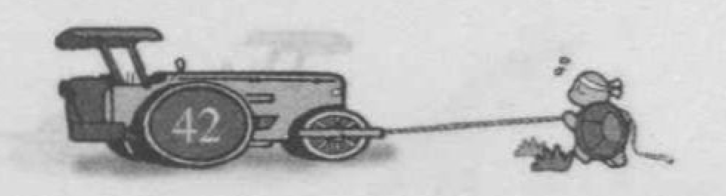
2、刘备是君主。

发生结果：1、伊籍探访刘备，表示刘备的座骑的庐是凶马，骑的人会死。刘备却表示不在乎。

2、刘备与伊籍亲密度上升20。

36.铜雀台＜铜雀发现＞

发生时间：207年1～12月。



发生条件：1、君主拥有邺郡。

2、君主拥戴后汉皇帝中。

3 、发生机率10%。

发生结果：农民在田里翻土时发现铜雀，进献给君主。

37.铜雀台＜建筑开始＞

发生时间：208 年 1 月～3 月。

发生条件：1、君主拥有邺郡。

2、君主拥戴后汉皇帝中。

3、君主与军师在同一个都市。

4、持有资金在50000以上。

发生结果：军师建议君主兴建铜雀台，问君主要或不要，若选要就开始建筑。

38.铜雀台＜铜雀台完成＞

发生时间：210 年 4 月。

发生条件：1、君主拥有邺郡。

2 、君主拥戴后汉皇帝中。

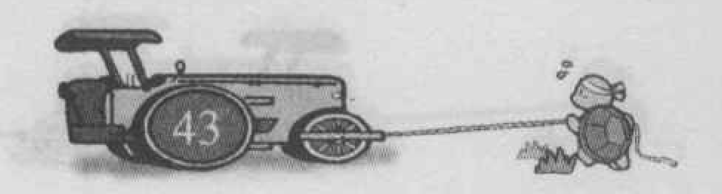
3、建筑开始事件发生后选择要。

发生结果：邺都商业大幅上升，君主的名声也大幅上升。

39.铜雀台＜铜雀台弓术大会＞

发生时间：210 年 4 月。

发生条件：1、铜雀台完成后。





2、君主是曹操。

3、曹操手下有文聘、曹洪、张合、夏侯渊、徐晃、许褚。

发生结果：1、比武大会开始，众将为争夺奖品锦袍而争吵打架。

2、曹操为平息纠纷，送锦袍给众将，所有将领的忠诚度都升高。

40.凤雏是百里之才

发生时间：不一定。

发生条件：1、诸葛亮、张飞、庞统是刘备部下。

2、庞统是荆州南部四郡的太守之一。

3、庞统统治的都市治安未满80。

4、刘备、张飞与庞统在不同都市。

发生结果：1、张飞本来以为庞统是庸才，结果庞统很快地处理政事给他看。

2、庞统与刘备、张飞亲密度升高，庞统名声大幅上升。

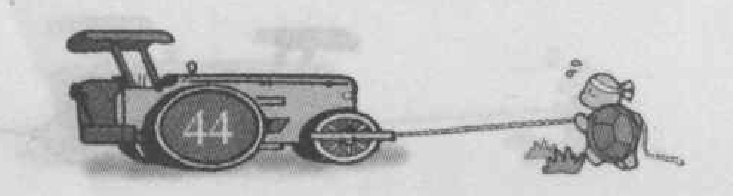
41.西蜀地形图

发生时间：211年7月～12月。

发生条件：1、曹操、张鲁、刘备、刘璋是君主。

2、刘璋与曹操、张鲁、刘备同盟。

3、张松、法正、孟达、黄权、王累是刘璋部下。



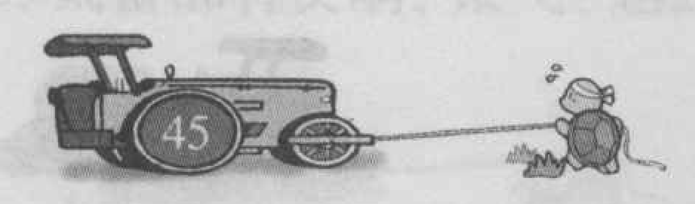
　　　　　　4、诸葛亮、庞统是刘备部下。
　　　　　　5、张松有西蜀地形图。
　　　　　　6、刘璋拥有成都、江州、永安、梓潼。
　　　　　　7、曹操拥有长安、洛阳、许昌。
　　　　　　8、刘备拥有武陵。
　　　　　　9、张鲁拥有汉中。
发生结果：1、张松四处求售西蜀地形图，至曹操处，因相貌丑陋被轻视。
　　　　　　2、张松至刘备处，却受到重视，遂起投靠刘备之心。
　　　　　　3、张松与刘备亲密度升高，并答应战场上要通敌。

42.建业迁都

发生时间：不一定。
发生条件：1、孙权是君主。
　　　　　　2、孙权部下有张昭、张纮。
　　　　　　3、孙权的根据地是建业以外。
发生结果：1、张纮死亡、死前要求迁都建业。
　　　　　　2、孙权迁都建业。

43.册封魏公的争议

发生时间：212 年 10 月。
发生条件：1、君主在邺都，且官阶在丞相以





下。

2、拥护后汉献帝在许昌。

3、董昭、荀彧是君主的部下。

发生结果：1、董昭要求册封君主为魏公，遭到荀彧反对。

2、董昭与君主亲密度上升，荀彧与君主亲密度下降。

3、若荀彧不满度高达90以上，就会被处死。

44.谁能比得上美髯公

发生时间：不一定。

发生条件：1、马超在刘备军仕官二年未满。

2、刘备、诸葛亮、马超与关羽不在同一都市。

3、张飞是刘备的部下。

发生结果：1、关羽对马超跟自己列在同样高位非常不满，要求与马超比武。

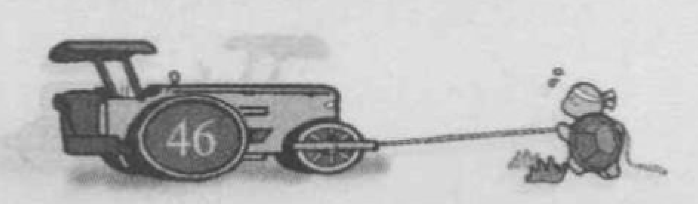
2、诸葛亮致书关羽说、马超虽然英勇，却不及美髯公关羽。

45.周瑜吐血而死

发生时间：213年以后。

发生条件：1、周瑜与鲁肃侍奉同一君主。

2、周瑜的身份是军师。



发生结果：周瑜40岁未满就死亡。

46.魏王即位

发生时间：216年5月。

发生条件：1、君主是魏公曹操。

2、且拥戴后汉皇帝在许昌。

3、统治含有邺都的12个以上的都市。

4、部下含有曹丕、曹植、钟繇。

发生结果：曹操即位为魏王，名声上升。

47.汉中王即位

发生时间：219年7月。

发生条件：1、刘备是君主，官爵是丞相以下。

2、刘备统治包含六个都市以上，且领有成都、汉中。

3、曹操拥戴后汉皇帝。

4、刘备部下含有诸葛亮、张飞、许靖。

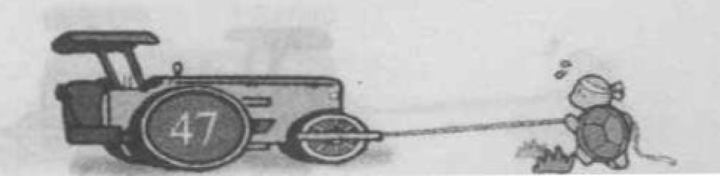
发生结果：刘备即位为汉中王，名声上升。

48.五虎大将军

发生时间：219年7月以后。

发生条件：1、刘备是君主，官爵是汉中王或其他王位。

2、刘备部有关羽、张飞、赵云、黄



忠、马超。

发生结果：刘备册封关羽、张飞、赵云、黄忠、马超为五虎大将。

49.五虎大将军<魏延>

发生时间：219年7月以后。

发生条件：1、刘备是君主，官爵是汉中王或其他王位。

2、刘备部有关羽、张飞、赵云、黄忠、魏延。

发生结果：刘备册封关羽、张飞、赵云、黄忠、魏延为五虎大将。

50.九品官人法

发生时间：220年1月～12月。

发生条件：1、陈群是部下。

2、且拥戴后汉皇帝。

3、统治含有邺都的12个以上的都市。

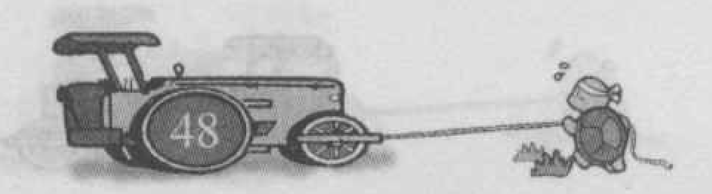
4、30%的成功机率。

发生结果：制定九品官人法，所有的武将忠诚度升高。

51.魏帝即位

发生时间：220年10月。

发生条件：1、曹操或曹操的儿子是魏王。



2、且拥戴后汉皇帝。

3、统治含有邺都、许昌的16个以上的都市。

发生结果：即位为魏帝，名声上升。

52.蜀汉帝即位

发生时间：221年4月。

发生条件：1、刘备是君主，官爵是王。

2、刘备统治包含7个都市以上，且领有成都。

3、魏帝存在。

4、刘备部下含有诸葛亮。

发生结果：刘备即位为蜀汉帝，名声上升。

53.吴王即位

发生时间：221年8月。

发生条件：1、孙权是君主，官爵是公以下。

2、孙权统治包含6个都市以上，且领有吴。

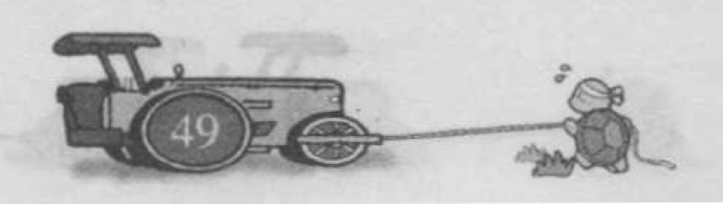
3、魏帝存在。

4、孙权部下含有张昭、徐盛、诸葛瑾。

发生结果：孙权即位为吴王，名声上升。

54.出师表

发生时间：227年1～6月。



发生条件：1、刘备或刘备的亲戚是君主。

2、刘备部下含有诸葛亮，且为丞相（军师）。

3、君主领有成都、梓潼、汉中。

4、曹操或其儿子为君主，且支配长安、安定、天水。

发生结果：1、诸葛亮向君王上《出师表》。

2、君主若允许其出师魏国，则全国武将忠诚度上升。

55.吴帝即位

发生时间：229 年 4 月。

发生条件：1、孙权是君主。

2、孙权统治包含8个都市以上，且领有吴。

3、后汉皇帝已经禅让，存在有其他群雄的皇帝。

发生结果：孙权即位为吴帝，名声上升。

56.诸葛瑾与儿子告别

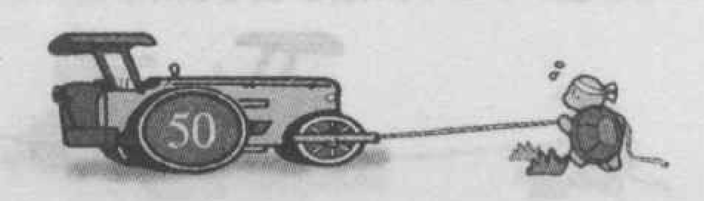
发生时间：230 年以后。

发生条件：诸葛瑾、诸葛恪侍奉同一君主。

发生结果：诸葛瑾死亡。

57.孔明传兵法给姜维

发生时间：234 年。



发生条件：1、诸葛亮与姜维、蒋琬、费纬侍奉同一皇帝或君主。

2、诸葛亮身份是军师，且拥有兵法二十四篇。

发生结果：1、诸葛亮死亡。

2、诸葛亮传兵法二十四篇给姜维。

人物登用历史事件集

01.经二荀推荐，登用程昱

发生时间：不一定。

发生条件：1、荀彧、荀攸是部下。

2、程昱在野，且未被发现。

发生机率: 10%。

02.经程昱推荐，登用郭嘉

发生时间：不一定。

发生条件：1、程昱是部下。

2、郭嘉是在野，且未被发现。

发生机率：10%。

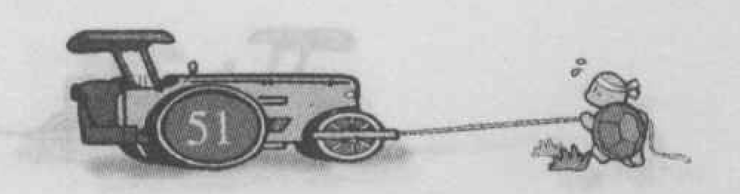
03.经郭嘉推荐，登用刘晔

发生时间：不一定。

发生条件：1、郭嘉是部下。

2、刘晔是在野，且未被发现。

发生机率：10%。



04.经刘晔推荐，登用满宠、吕虔

发生时间：不一定。

发生条件：1、刘晔是部下。

2、满宠、吕虔在野，且未被发现。

发生机率：10%。

05.经满宠、吕虔推荐，登用毛介

发生时间：不一定。

发生条件：1、满宠、吕虔是部下。

2、毛介在野，且未被发现。

发生机率：10%。

06.山中追虎遇恶来

发生时间：12 月。

发生条件：1、夏侯渊是部下。

2、典韦在野，且未被发现。

发生机率：50%。

07.虎痴对恶来

发生时间：11 月。

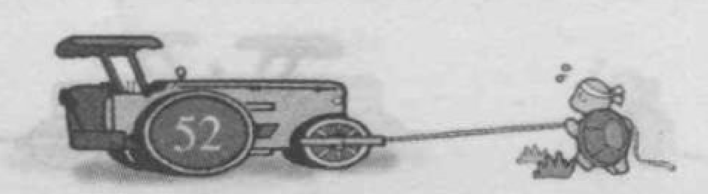
发生条件：1、典韦是部下，且是治安担当官。

2、许褚在野，且未被发现。

08.周瑜向鲁肃借粮

发生时间：195 年 1～12 月。

发生条件：1、君主支配的都市有建业、庐江、寿春其中之一。





2、兵粮不满五千。

3、周瑜是军师。

发生机率：25%。

09.登用鲁肃

发生时间：196年1月以后。

发生条件：1、周瑜是军师。

2、鲁肃在野，且未被发现。

发生机率：10%。

10.经鲁肃推荐，登用诸葛瑾

发生时间：不一定。

发生条件：1、鲁肃是部下。

2、诸葛瑾在野，且未被发现。

发生机率：10%。

11.经张纮推荐，登用顾雍

发生时间：不一定。

发生条件：1、张纮是部下。

2、顾雍在野，且未被发现。

发生机率：10%。

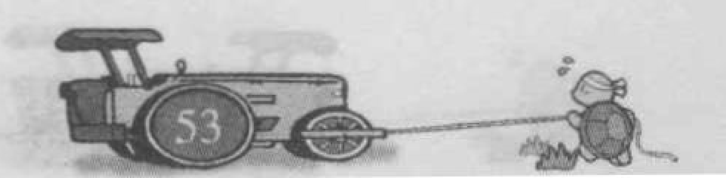
12.经伊籍推荐，登用马良、马谡

发生时间：不一定。

发生条件：1、伊籍是部下。

2、马良、马谡在野，且未被发现。

发生机率：10%。





特殊历史事件集

01.皇帝即位

发生时间：不一定。

发生条件：1、拥有35都市以上支配之君主(拥有玉玺者只需30都市以上)。

2、现存的皇帝人德未满10。

02.武术大会

发生时间：奇数年7月。

发生条件：1、玩家是君主，可决定是否要开武术大会。

2、军师提案才会发生。

发生结果：1、武力高的武将有利，优胜者名声、功绩、俸给都会升高。

2、必须赏宝物给优胜武将，如果没有宝物则会奖赏黄金或提高薪俸。

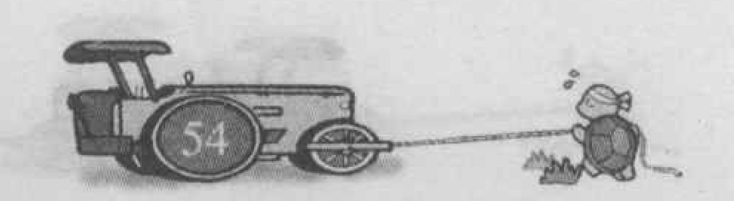
03.汉诗大会

发生时间：偶数年7月。

发生条件：1、玩家是君主，可决定是否要开汉诗大会。

2、军师提案才会发生。

发生结果：1、文官有利，优胜者名声、功绩、俸给都会升高。



2、必须赏宝物给优胜武将，如果没有宝物则会奖赏黄金或提高薪俸。

人事指令详细解说

注意：指令阶级为 在野 — 一般 — 太守 — 军师 — 君主。例如“一般 — 君主”即包括中间五个阶级，其余类推。

动员兵力

五品官：动员兵力 10000；

四品官：动员兵力12000（俸禄30＆功绩500）；

三品官：动员兵力15000（俸禄60＆功绩1500）；

二品官：动员兵力 17000（俸禄 100 ＆功绩5000）；

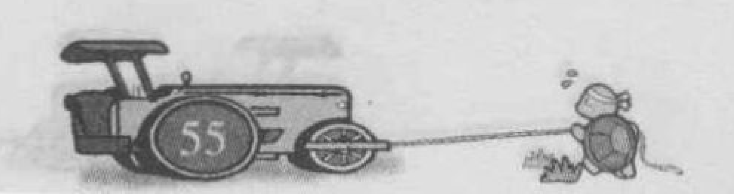
一品官：动员兵力 20000（俸禄 150 ＆功绩10000）；

指令名称 消费行动力 指令解释

君主专用指令“任免”

解雇：10 解雇部下武将。每解雇一人消费行动力 10。

没收：同上。没收手下武将所持之宝物。一回只能没收一人。没收一次武将忠诚度减少 10。



授与：同上。授与手下武将宝物。忠诚度上升10。

评定：同上。委任方针的改变。一次可以评定所有都市。

将军：同上。授与将军位。武将忠诚度上升10。

太守：同上。决定支配都市的太守。武将忠诚度上升10。

军师：同上。决定君主助言的军师。被任命武将忠诚度上升10，原军师忠诚度减少10。

俸禄：同上。增加武将俸禄。忠诚度（5～10程度）上升。武将动员兵力也因此改变。

全将军位一览表

将军名 能授与此将军位的君主所必要的朝廷官位 增加计略

大将军 皇帝 100　骠骑将军 同上 100

车骑将军 同上 100　卫将军 同上 100

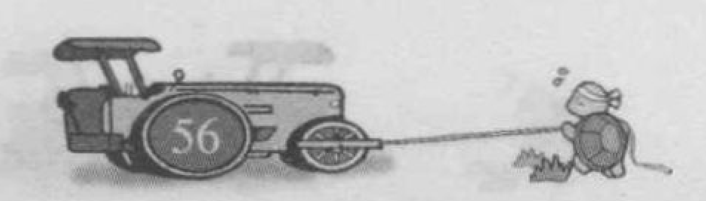
征东将军 王或公 90　西南将军 同上 90

征西将军 同上 90　征北将军 同上 90

镇东将军 丞相 80　镇南将军 同上 80

镇西将军 同上 80　安东将军 大司马 70

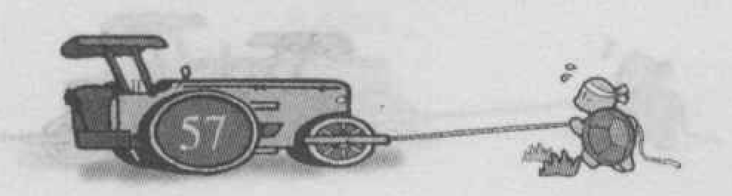
安南将军 同上 70　安西将军 同上 70



安北将军 同上 70　平东将军 大尉 60
平南将军 同上 60　平西将军 同上 60
平北将军 同上 60　左将军 司徒 50
右将军 司徒 50　前将军 司空 50
后将军 司空 50　征虏将军 光禄勋 40
镇军将军 同上 40　安远将军 执金吾 40
辅国将军 同上 40　建威将军 卫尉 35
建武将军 同上 35　振威将军 五官中郎将 35
振武将军 同上 35　奋威将军 左中郎将 30
奋武将军 同上 30　扬威将军 右中郎将 30
扬武将军 同上 30　荡国将军 南中郎将 25
昭武将军 同上 25　昭文将军 北中郎将 25
讨逆将军 同上 25　破虏将军 虎贲中郎将 20
横江将军 同上 20　安国将军 羽林中郎将 20
军师将军 同上 20　威东将军 同上 15
威南将军 州牧 15　威西将军 同上 15
威北将军 同上 15　偏将军 州刺史 10
裨将军 同上 10

武将隐藏性格数值解说表

相性 相性数值是 1 ～150、1 与 150 是相邻相性。数值相近，相性就会好，这也会影响武将忠诚度。相性差最多是差 75，这样的差距使武将最不



和。例：董卓（1）←→刘备（75） 曹操（25）←→袁绍（100） 刘表（50）←→孙坚（125）

寿命：寿命值是0～7，数值越高越长寿。数值是0活不到40岁、数值是1活不到45岁。

冷静：冷静值是0～7，数值越高越冷静。这会影响对手对他施以计略的成功率，以及单挑的防御率。

勇猛：勇猛值是0～7，数值越高越勇猛。这会影单挑攻击力，电脑指挥武将的行动方式也受此影响。

义理：义理值是0～15，数值越高越有义理。这会影响武将登用、谋反。

野望：野望值是0～15，数值越高越有野心。这会影响武将谋反。

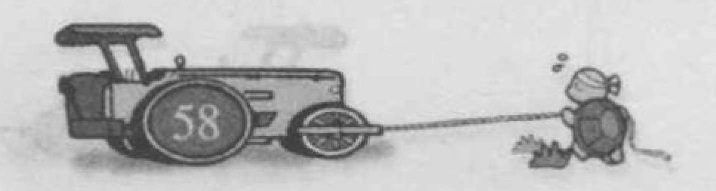
成长值：成长值是0～7，数值越高，锻炼时能力越容易成长。

人物倾向：这决定你访问别人时，别人愿不愿意教你东西。

能力重视型：名声与功绩高的人比较容易登用和访问到。

名声重视型：名声高的人，越容易登用和访问到。

高义理重视型：义理越高，越容易登用和访问



到，这种人多半是《三国志》的好人。

义理低下重视型：义理越低，越容易登用和访问到，这种人多半是《三国志》的坏人。

混合型：上面几种混合。

战略倾向 无关心型：什么都不想管，叫他做事他就不高兴。这是隐士型的人物。

内政型：重视内政的倾向。

平衡型：内政、军备都重视，但比较重视内政。

平衡好战型：内政、军备都重视，但比较重视军备。

军备型：重视军事的倾向。

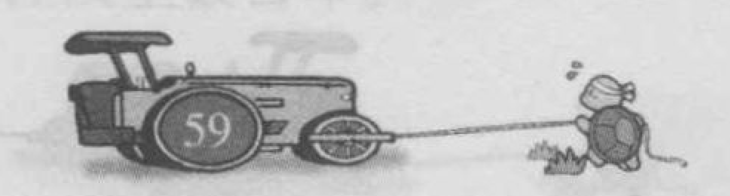
谋略型：重视计略、外交的倾向。

私欲型：只要是有利于自己的都会重视，不利于自己的都不会重视。这种人使用交友指令里的赠答很容易上升亲密度。

讨厌值：《三国志VII》的新设定。注意以下几点：

（1）若是他原来侍奉的主公被你灭亡，他就会讨厌你。

（2）他通常不会到讨厌的君主底下仕官，但讨厌值会随时间与被他讨厌的人的行为而改变。



结局一览表

一、五胡乱华篇：

结局特色：据说这是最常出现的结局。

结局身份：流浪武将～君主。

发生条件：当玩家统一太快、杀人太多、放人太少时发生。

结局内容：中国统一后多年、鲜卑南下、大家都被杀光。

二、藏鸟尽弓篇：

结局身份：一般武将、太守或军师。

发生条件：不明。

结局内容：被君主怀疑不忠，被处死。

三、抵御外侮篇：

结局身份：流浪武将～君主。

发生条件：不明。

结局内容：中国统一后多年，鲜卑南下，成功抵挡鲜卑入侵。

四、南渡江东篇：

结局身份：流浪武将～君主。

发生条件：不明。

结局内容：中国统一后多年，鲜卑南下。大家东渡南下，在长江流域成立延续中原命脉的政权，

发誓北伐。

五、八王之乱篇：

结局身份：流浪武将～君主。

发生条件：不明。

结局内容：结局统一后，因为各王、大臣互相不服而砍杀，结果全国大乱，结局也是鲜卑南下。

六、定居日本篇：

结局身份：流浪武将。

发生条件：不明。

结局内容：结局统一后，东渡日本，成为日本民族的祖先。

七、神武天皇篇：

结局身份：流浪武将。

发生条件：不明。

结局内容：结局统一后，东渡日本。发现日本相当落后，于是决心讨伐日本列岛的住民，然后自命为日本皇帝。为了要跟中国皇帝区别，所以改叫天皇，国号大和。

八、汉室再兴篇：

结局身份：流浪武将～君主。

发生条件：不明。

结局内容：统一时该国君未称帝，那么就有可能再兴汉室，辅佐汉室数百年。

九、新兴王朝篇：

结局身份：流浪武将～君主。

发生条件：（1）近三分之一的土地的民心为100。

（2）所有武将忠诚度100。

（3）所有俘虏都不斩，一个人都不杀。

（4）官位达丞相以上。

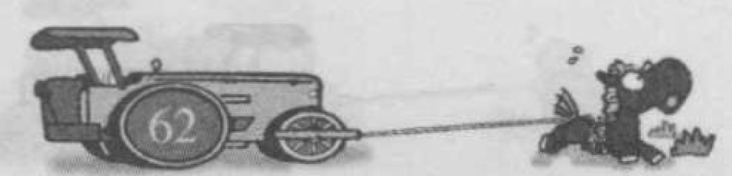
结局内容：统一中国，建立新王朝。之后天下太平，人民安乐，维持盛世三百年。若结局时玩家身份为君主，则日后就会被追封为“太祖”。

十、汉化运动篇：

结局身份：流浪武将～君主。

发生条件：用非汉人君主统一。

结局内容：用非汉人君主统一时可能出现，就是统一后进行汉化运动，和历史上北魏的汉化运动相似。





黑金企业

故事背景：

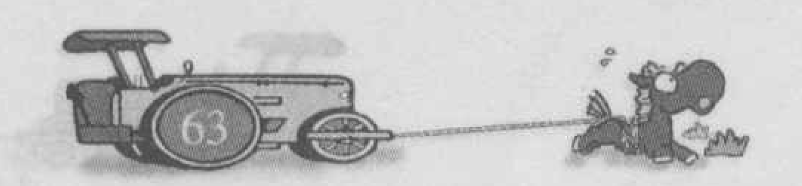
玩家在游戏中所扮演的，是一个有着野心的小混混，因不甘心总居人下，故在教父许可下，前往罪恶的大本营——美国。你要想方设法在各强大势力的环伺下，和其他老大们一较高下，将被别人占领的城市抢夺过来。

游戏提示：

游戏在设计时，提供了每一关的“任务提示”服务，这不但把每一关的任务交代得很清楚，也可使游戏进行得较为顺利。红字的部分是要执行的任务，只要完成了教父的指示，红字就会变成黑字，这表示任务已完成。但任务提示只是重点地说明，有很多细节还需玩家自己尝试，才能发现其中的有趣之处。

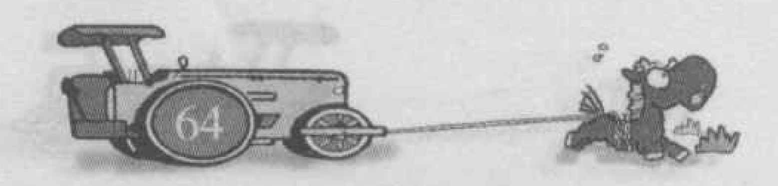
游戏开始：

如果你是第一次进入游戏，画面上会有六个选项，点选“玩训练任务”则可进入单人游戏模式。若是第二次以上，则会多一个“游戏开始”的选项。接着，需要选择一些基本设定，如选择角色、游戏难易度等，确定后，按下“接受”，即可进入游戏。



若想进行多人联机，可点选“网络对战”。此游戏可支持四人联机对战，进入“网络对战”后，直接点选新游戏后，即可进行游戏的基本设定，并开始联机对战。

首先，玩家来到“老土镇”。第一件事是要盖一间“小吃店”，并安排一位“房客”住进去，然后开始“生产你的工人”。“工人”是你建立势力最重要的人力资源。工人越多，办事越快。要注意，不同的房客有不同的属性，有的房客生育力高，生产人员的速度就会比较快；有的房客拥有较高的生财能力，能付出较高的房租。在整个游戏中，“金钱”和“人力”是获胜的关键，所以，哪一个时期要生产人员，哪一个时期需要聘请生财能力较高的房客来帮你赚钱，就要看当时的需要。有了足够的人手，就要开始扩张自己的势力，所以“买土地”、盖“水泥工厂”、“设备工厂”就有绝对的必要。买土地不但可以盖自己的房子，还可以“租”给别人，土地最初都归政府保管，任何势力都不可以在上面盖建筑物，除非其中一个势力团体把它买下。如果这块土地是自己的，盖房子当然不会有任何问题，但若属于其他势力，就必须付给土地所有人一笔“土地租借费”。如果你拥有较多的土地，



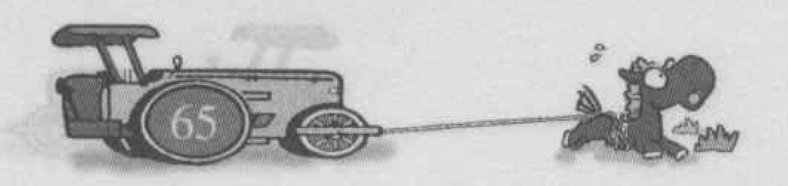
而其他势力想在上面盖房子时，你就可以收到“租金”。不过，政府对土地的买卖有限制，如果你的“土地使用率”不高，政府不会让你再购买其他土地。

“设备工厂”中所生产的物品，是日后过关及建筑物要升级的重要配备。最好盖在交通便利的地方，或在旁边盖一座“地铁站”，这样，生产完成的设备，才能以最快的速度送到你想送到的地方。

“水泥工厂”生产盖房子的水泥，在这一关中，玩家不但要盖好这间建筑物，还必须将水泥的存量保存在10包以上，教父才会觉得你够资格继续完成其他任务。

接下来，就要开始将小吃店升级成餐厅。建筑物升级，不但可以收取较高的房租，还可以生产出下一级的房客，而每一栋营利性建筑物都可升级二次。

此关还有一个很重要的任务，就是用“工人”转换出一个“修理工人”。所有的建筑物在使用一段时间后，都会有所损坏，如果置之不理，刚开始会发生火灾，然后就会爆炸，而且还会波及同一区内其他房子。房客向你抱怨房子开始着火时，有两种方式来维修，一种是直接选择修理键修理，或

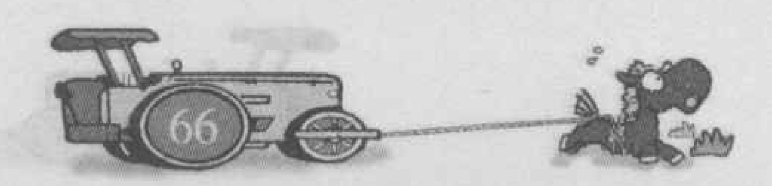


派个修理工人。修理工人修房子不用花太多钱，但他所能修理的范围比较有限，如果房子遭到对手的破坏，必须要多花点钱，以修理键的方式来修房子。

在游戏中，只有“工人”可以转换职业，不过有几个限制。第一，转换职业一定要在“总部”中执行。第二，每次转换所需的工人数，会随转换次数的增加而增加，转换的次数越多，所需的工人就会越多。

接着，教父会要求你多生产一些人手来帮忙，这时，必须再盖一间“小吃店”及“酒吧”，然后让其中一间生产“工人”，另一间生产“房客”，哪一间生产什么人没关系，但一定要同时执行。此外，在教父还没有其他指示前，千万不要将这两栋房子升级，否则就无法进行下一个任务。另外，教父还希望你能美化一下环境，所以，请在你的建筑物中种一些树！

在游戏进行中，只要玩家的领土够大，或房子盖到一定的数量，政府就会承认你的势力，然后会派人送一个“火桶”来。这个“火桶”会发出你所代表的颜色，以后，只要你有“枪手”，将枪手派到代表自己的颜色中时，他们就会自行进行保卫工作，若有其他势力的人进入，枪手会把他们打

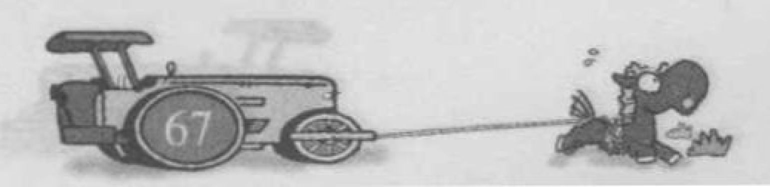


跑！

现在，有一个对手“莫布家族”要来和你抢地盘！教父希望你能稍为展现一下实力，所以，至少先生产一个枪手，然后把他们干掉！枪手可以拥有武器，但在开始时，枪手因经验值不够，只能佩带小刀，你必须让他多执行一些任务，等经验值够高时，再帮他买一把枪。这一时期，已可以生产第二级房客！每一级房子最好都安排同等级的房客住进去，这样，房租不但可以多一点，房客住得也比较舒服，小孩才生得多，而房客的寿命也会比较长。所以，有时间时，尽量多生产不同等级的房客，以备日后使用！

在这里，玩家可能会碰到一些问题：

如，在游戏画面的最右上角，会有房客开始抱怨，这时千万不要不理他，不然，后果不堪设想！记住“房客永远是对的”，他们要什么，就给他们什么吧！此外，现在还会有钱不够用的问题，你可多买一些土地，让对手在上面盖房子，然后派一些工人把它抢过来卖掉，而对方因房子不够，会再来向你“租借”土地盖房子，这样，你不但可收到卖房子的钱，还可再收一次“租金”！或者，你也可以把路上的醉汉打昏，带到你的建筑物中，他会胡里胡涂在里面消费（红字部分），升级过的建筑

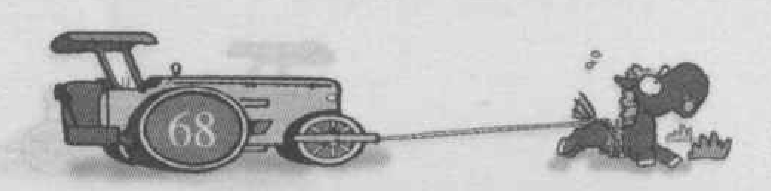


物，可以让这些醉汉花更多的钱，也就是说，你可以收到更多的钱。不过，这样的举动可能会引起警察的不满，房子上方会有一个星星的标志，它会从白色变成蓝色。变成红色时，表示警察已对你产生了高度的监视，如果置之不理，警察会找上门，把你的房客带走！这时，你可提高对警察的贿赂，或在院里种棵树，可慢慢降低警察对你的“关切”。政府除了会注意你的收入是不是太多，还会固定来向你抽税。

教父又有指示：希望你把莫布家族的所有建筑物毁掉。建议玩家不要真的把它毁了，可以派工人占领，然后卖掉，再赚一笔钱！

这时，又有一个势力进入了老土镇，但他的势力不小，在教父指示前，千万不要动他，现在最重要的，是盖一间医院，让所有的工人恢复体力。现在，你拥有了足够的力量，可以和巴比诺家族的人抗衡了。首先，把他们的建筑物抢过来卖掉，然后，找一些醉汉骗他们的钱，充实我方的经济能力！

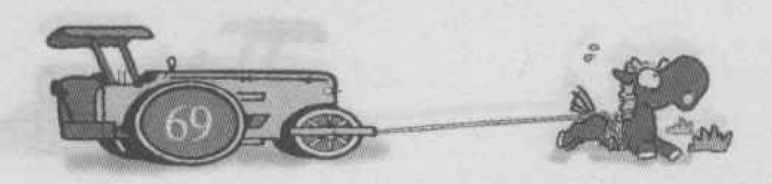
接下来的任务比较特殊——盖一间“墓园”。一定要盖在自己的势力范围内，然后，找三个替死鬼的尸体丢进去，送警察一点钱，拿两个“巡逻指针”放在自己的“人行道”上，警察就会定时来你的地盘巡视，防止其他势力来作怪。不管是要“贿



赂”警察还是支持其他势力，都要在“总部”中进行，只要按下“准备贿款”键，总部的门口就会出现一个红色的袋子，每按一下，就多出2000元，然后再派人将这个红袋子送到你想送的地方即可。这一时期，玩家可以盖一些第二级的房子。巴比诺家族的人开始对我们的势力感到害怕，于是使出杀手锏“撞球场”。“撞球场”里的恶棍可执行两种任务：一是将对手的产业彻底破坏，最后关门大吉，另一个则可以去绑架对手的一个房客，然后勒索赎金。目前，玩家尚无盖“撞球场”的技术，可等巴比诺盖好以后，再派工人把它抢过来。学会了盖“撞球场”后，教父要你盖二间。这样，其他的恶势力就会承认你的存在了。

现在，你已正式进入美国黑社会，而且其他家族的人再也不敢小看你了！你来到一个新的区域——拐子湾。

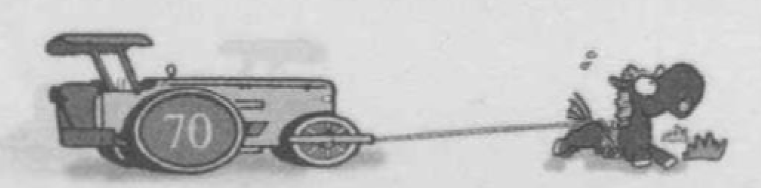
首先，教父要你经营“偷窥秀场”、“小吃店”、“小酒吧”及“密医诊所”，有了这四种行业，就可以在拐子湾开始展开势力扩张。从现在开始，设备工厂的功能已非常齐全，最好先把重要的产业都盖上一个“狗屋”，以防止敌人骚扰。现在的区域领土变得比较大，交通便利与否变得很重要，如果没有良好的交通，房客要到哪里都不方便，而且，



多设“地铁站”，在人员调度上也会比较迅速。接下来，教父要你挑一个好地段盖一间“小吃店”，放一个“尸体”进去，两天后，房子会生出巨大的“蟑螂”，不久，房子就会开始着火，然后爆炸，同一区的房屋都受到损害，而你则可从中获利，每损一栋房子，你可得2000元，受损房屋越多，你获利就越大，所以最好挑敌人房屋密集的地方！这样的事重复干四次，教父才肯派新任务给你。

可以盖“教堂”了，教堂里的牧师可办两件大事：一是去对手工厂勒索建材，另外，如果自己有人被警员捉起来，牧师可去“监狱”游说，然后把他们放出来。但这些特殊任务只能执行三次，如果还想执行，就要派修理工人把原有的建筑物拆掉，再重新盖一栋。

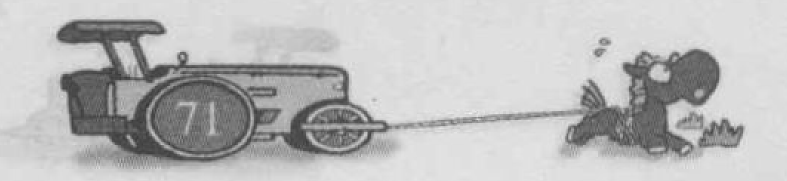
现在，拐子湾还有两股其他势力，最好分开来对付！红色的蓝尼，看起来比较弱一点，所以先对付他！教父要你派一个工人去蓝尼的“殡仪馆”送死，只要一有人靠近，他们就会开枪火并，只要有人死掉，警察就会赶来处理，这样，警察就会误以为是蓝尼搞的鬼，蓝尼就会被抓进监狱。不过，如果你不想让你的人死，也可找其他替死鬼。现在要对付绿色的乔尹。先占领他的产业！在破坏乔尹的事业时，难免会发生打斗，尸体一定要清理掉，



不然警察会跑过来！接下来，要把乔尹的总部破坏掉，要注意乔尹可能会盖“撞球场”来反破坏你的事业，所以先找工人来占据它！把乔尹打倒后，蓝尼也被吓跑，拐子湾变成了你的势力范围！

蓝尼在仰光？而且身上还有一颗价值连城的宝石“曼陀铃之红眼”，那就不能放过他了！但仰光目前还不是我们的势力范围，所以先把这块地抢过来！蓝尼开了一家“美式饭店”做掩护，我们也开一家！首先，你要有一家“小吃店”，在小吃店中装个“炉子”，升级成“餐厅”。然后在餐厅前装“电灯”，升级成“大型饭店”，即“美式饭店”。盖一间“撞球场”，让那些小混混来干，多生产几个枪手，把蓝尼的枪手都干掉，这样你的小混混才可以执行活捉蓝尼的任务。来到仰光，蓝尼“垃圾场”里的恶棍可以在敌人的院子里放炸弹，把建筑物夷为平地，还会破坏对手的下水道，只要同一区房子中有一栋房子的下水道被破坏，整区的下水道统统不通，所以，当蓝尼兴建“垃圾场”时，你就要赶快趁他们人手不注意时，把它抢过来。

虽然捉到了蓝尼，可还是让他给逃掉了，宝石已到手，要把宝石交给教父的外甥卡洛斯。但卡洛斯的死对头蓝尼若是知道卡洛斯要来仰光，势必会把他干掉。所以，要盖一间“妓院”让卡洛斯躲

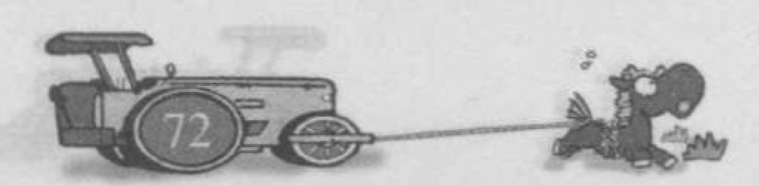


起来。教父所说的“妓院”，就是把原先第二级的建筑物“偷窥秀场”升级就可以了。卡洛斯会要求你在1年又359天之内把妓院盖好，不然会向教父告状，所以一定要把握时间。

盖好妓院后，请“卡洛斯”住进去，然后派几个“枪手”保护他。由于卡洛斯的美言，教父决定派两个枪手来帮你打天下！但必须盖一间“大饭店”，里面要有“保安设施”和“通讯系统”。要盖“大饭店”，得先盖一间第三级的“小旅社”，在里面加装窗帘及两张床升级成“旅馆”，再买五张床和一台电话装进去即可。但教父希望这一间旅馆拥有高级配备，所以，你必须在旅馆中加装“电话”、“铁门”、“保险箱”及“警铃”，有了这些配备，教父就会派两个枪手来帮你了。

卡洛斯被杀，一定是蓝尼搞的鬼！教父指示你去把蓝尼的观光饭店给毁了！不过，太多的死尸会引起警方的注意，所以一定要把对手的尸体清掉！

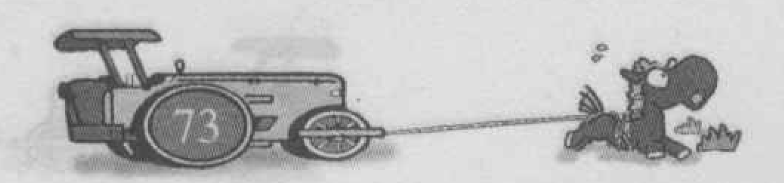
蓝尼还有一项秘密武器——“脱衣舞厅”。和其他非法行业一样，想学会盖这一建筑物，必须先从对手的手中抢一栋来才行。“脱衣舞厅”中的舞女们有两项专长：一是在对手的产业中办舞会。只要没有警察来取缔，房子里所有人及狗，都会跑出



来跳舞，这样，他们就不能生产人员或赚取房租。另外一项本事是“迷惑警察”。蓝尼的餐厅也被我们抢下来了！可他早一步跑掉了。据可靠消息，蓝尼还在仰光，只是不知道在城市的哪一栋房子里，但只要粉红色旗子在哪里，蓝尼就会在哪一栋房子里。现在，赶快把蓝尼揪出来干掉，这个城市就是我们的了！不过，如果你的动作不够快，是捉不到蓝尼的，那也没关系，可把他名下的产业全部抢过来，再把他的总部毁掉，让仰光成为我们的势力范围！蓝尼的势力已被彻底瓦解，宝石也抢回来，现在我们要朝新的目标——墨西哥前进了。

丧犬沟教父有了大麻烦，赶快去看看！有一群从哥伦比亚来的人，和我们的势力在墨西哥起了冲突，现在最重要的事，是要守住哥伦比亚和墨西哥的两国边境，不能再让哥伦比亚人越过边境。然后把靠近我们这一边的哥伦比亚建筑物抢过来。为防止哥伦比亚人攻击我们的总部，一定要在总部放两个枪手，如果没有枪手在总部保护，对方会派牧师来骗钱，那可就得不偿失了。而墨西哥的警察局和我们也有私下交易，只要送一个哥伦比亚人进监狱，就可赚 2000 元。

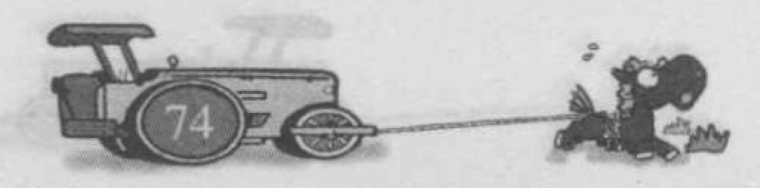
来到一个新的环境，首先要盖一些房子，多生产一些人手，在这一关的任务中，我方这边不但不



可以有对手的建筑物，连对手的人员也不可以有，所以一定要把这些建筑物都抢过来或毁掉，把越过边界的哥伦比亚人干掉！

现在，我们需要一些钢铁，但钢铁工厂被哥伦比亚人占据了。在附近盖一座“教堂”，让“牧师”向对手“借”一些建材，一来不花人力金钱，二来，“借”来的建材比自己生产的还快还多。然后，再盖一座监狱就可容纳更多的犯人了！这里提醒玩家一点，把监狱盖在警察局旁，附近最好再盖一间教堂，这样，牧师在救人时比较方便！

接下来的任务是教父要你想办法弄一栋鬼屋来，让里面的恶灵去控制对手的一个枪手，然后把他们自己的修理工人干掉，这样，警察就不会怀疑这件谋杀案是我们干的。再者，为了阻止哥伦比亚人不断越过边境，最好在边境的三个缺口都放上“警察巡逻标示”，请警察来帮你巡逻，还要贿赂一下警察。鬼屋是这一关最新的整人建筑，要先去占据对手的建筑物，然后才能开始盖。鬼屋有两项功能：一是控制敌人，用被控制的人来进行各种坏事，而且警察绝对不会找上你！另外，还可以让鬼屋里的恶灵去捉人，只要你看哪个人不顺眼，就派恶灵把他捉回鬼屋，这样，就少一个对手阻止你了，当然，如果很讨厌警察，也可把警察捉来关到

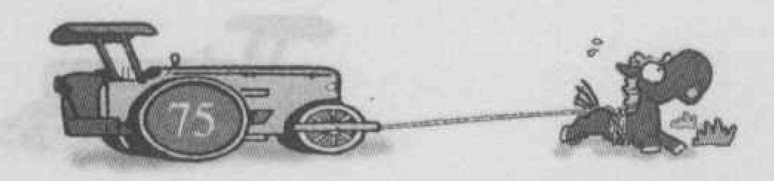


鬼屋里去！

接下来，把“妓院”、“夜总会”及“大饭店”这三种行业兴建在自己的势力范围内，多找一些“醉汉”进来消费，等赚到足够的钱，送50000元给费南德滋兄弟，他们就不会来骚扰，但贿赂的上限是20000元，所以要多送几次。

现在，出现另一个大哥级人物吉多，你所要做的，就是派四个枪手去保护他，然后干掉那些哥伦比亚人，让吉多看看我们的实力，这样，他就会和我们结盟。由于吉多在教父面前的美言，教父允许我们在“罪恶城”建立自己的势力！

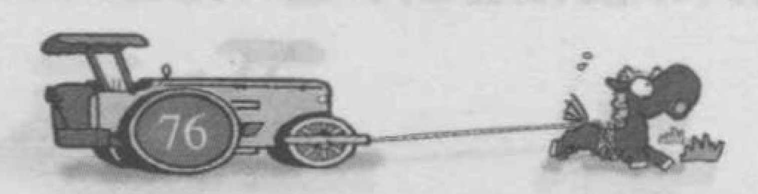
一来到这里，就碰到一个大难题，所有的枪手都被捉了，只好请“牧师”出面，先把他们救出来。在盖教堂时，最好盖在离监狱较近的地方，这样就不用怕警察来取缔你了。再者，就是把所有的产业装上一台电话和电灯，让业绩提升。注意，各家势力对你都虎视眈眈，不时有不速之客或其他人来拆你的房子，所以“狗屋”在这一阶段非常重要，否则，就要请警察来帮你巡视！罪恶城有各家势力在此争夺地盘，我们也不可以示弱。首先从最弱的红队下手，先把法兰西绑架过来，法兰西就躲在红队总部旁的那栋房子里，先盖一栋“撞球场”让撞球场里的恶汉去执行“捉人”任务。再把他们的



事业——“酿酒厂”摧毁，占领他的地盘。“酿酒厂”也就是在法兰西总部旁的那一栋建筑物，先把它抢过来卖掉，还可趁机赚一笔。派一些工人把蓝队汤尼手下的“屠宰场”抢过来！这是最后一个不速之客的建筑，它的威力不容忽视。之后，在不速之客的建筑列中，会出现一个“疯人院”的选项，也就是刚才你抢过来的“屠宰场”。

“屠宰场”中有两个选项：一是摧毁一整排房子，里面的疯子布鲁托会以“旋风式”的疯狂，破坏这一区旁近的所有房子，所以，在执行这项任务时一定要注意，附近有没有自己的建筑物！执行这项任务有一个好处，就是除警察之外，其他所有人只要一靠近“发疯中的布鲁托”，就会被他撞飞，然后昏倒，甚至“尸骨无存”，连警察都无从追查，所以，把他派到对手齐聚的地方去清敌人，会是不错的选择！另一个是只摧毁一栋建筑物，如果选择了这个选项，布鲁托会以他那可怕的破坏力把对手的房子毁掉，而且，如果遇到对手攻击，布鲁托也会还以颜色。教父希望我们去把汤尼的“屠宰场”抢过来，然后让布鲁托去破坏法兰西的三栋建筑物，注意，一定要用抢过来的那栋屠宰场才行！

这一关对手非常厉害，所以，所需人手较多，建议玩家最好把总部升级，以提高人员的容量。还

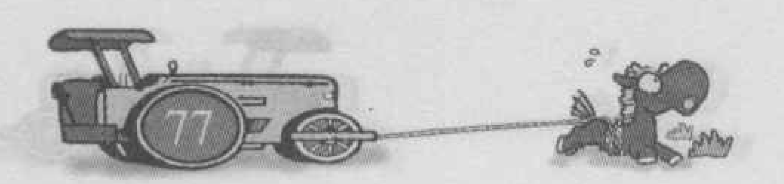


要有足够的监狱（2—3间），不过，游戏进行到这里，可用的土地几乎都被其他势力抢去盖房子了，你可多派一些工人去占据他们的建筑物！多摆几个“警察巡逻指针”在汤尼的势力范围里，让他的手下被警察多关照一点！这一项任务的目的，是要你和警察建立良好的关系，让警方出面替你清除汤尼的势力，这样有助日后把汤尼赶出罪恶城。不过，等任务一完成，得赶紧把“警察巡逻指针”移走。

在和法兰西、汤尼周旋时，东边的哈维却不断地发展自己的势力，教父派了他最喜欢的外甥卡麦因来视察，我们一定要派一些工人把哈维的三个产业抢过来，让卡麦因看过这三个抢来的产业，卡麦因会把你的表现告诉教父。卡麦因走后，先盖一座墓园，把哈维的三个枪手的尸体送进去。墓园一定要盖在自己的势力范围内才有效。在这抢夺地盘的时候，最有用的就是“枪手”。

后记

终于把罪恶城打下来了！教父对你的表现非常满意，以后，你就成了罪恶城的老大！



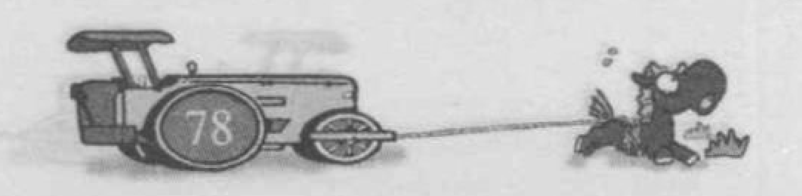


信长之野望——岚世记IX

此游戏在模式选择上，除了新建游戏、载入游戏，增加了新武将登录的新功能。点按新游戏后，就可选择游戏剧本。游戏共有四个剧本供大家选择：一、信长诞生1543年；二、信行谋反1556年；三、信长包围网1570年；四、本能寺之变1582年。

选择自己喜欢的剧本后，画面上方会出现一块大名（君主）的选择列表，而下方则是日本战国时代的各势力分布地图，跟之前的《天翔记》有点相似。但是存在有隐藏剧情：1582年6月，家中分裂。本剧情节是在本能寺之变以后，清州会议召开，最终确立织田信忠的嫡子织田三法师为织田家继承人，羽柴秀吉和柴田胜家的关系也日益紧张……和以前一样，隐藏剧情必须先通过一次游戏以后才会出现。选好大名，游戏便正式开始。

游戏和《烈风传》一样，大名行动的先后次序取决于威信有多少。一进入城市画面，先会有家臣向你报告有关内政建设上的进展，城市内的画面共分两大类：山城和平地城，街道上有居民在走动，点击他们可看到一些简单的对话。对话之中通常都含有对近来状况的满意度和对政府的不满之



处，因此，玩的时候要多向他们查问。

游戏画面的右方是各项命令的选单：

奉行——武将实行开发、军事及计略。

合战——士兵的出阵编排。

人事——武将在人事上计划的实行。

外交——与敌人作有条件式同盟。

势力——与各势力作交涉或者作检地（没收土地）用。

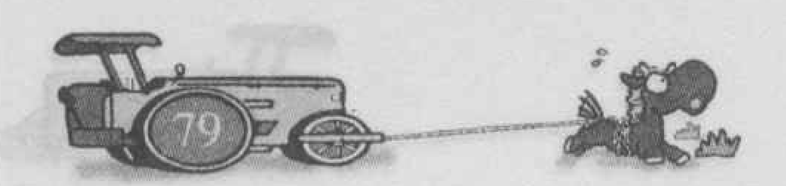
买卖——与友好度较高的商人作交易。

忍者——此指令需要与忍者众势力作友好方可使用。他们的职责是调查指定国家的情报。

军团——物资调配，己方队伍的编排。

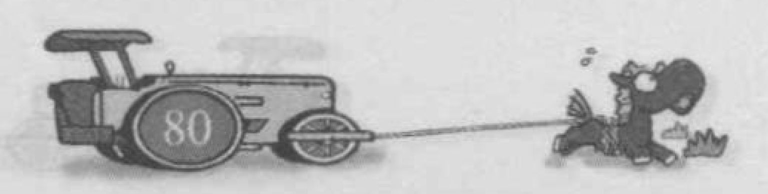
进行——每一个月各事项完成后按下指令便会进行下一个月的准备。

游戏采用了军团制，每个军团最多有7个内政奉行、8个军事奉行、7个计略奉行。内政分开垦、商业、改修，军事分训练、警戒；计略分登用、引拔（就是引诱敌人武将）。合战分出阵和编制，在编制里可以改变武将的兵种，本代取消了兵种属性，只要可以带某个兵种，在战场上就能发挥作用。兵种有：枪、弓、骑马、铁炮、大炮、荷驮。这里要说明的是大炮，虽然只有一支主将部队，但是只要保护好了，经常能轰乱敌人！效果惊人！



而新兵种荷驮就是运输队，也是只有主将部队，它可以打开形成主阵，部队可以在里面休息、恢复士气，但是由于它行动缓慢，所以一定要保护好！一旦被敌人击退，那可是极为影响士气的！同样的，要是在战场上发现敌人的荷驮队，应当全力攻击，得手后，敌人的士气很快就会一溃千里。人事包括：移动、赏罚（以土地为赏罚，知行500为宿老，可带5支小队，400为家老，可带4支小队，依此类推）、缘组（就是把自己的女儿嫁出去，组成一门众）、隐居、修行（这个非常重要！当你和国人众关系亲密时，会有国人众告诉你可以修行兵种的剧情，剧情以后就可以让你的武将去修行了！修行成功后，该武将的可用兵种增多，但是一次只许一人修行！）

外交：贡物（送家宝提升和别家大名的友好度）、婚姻（组成婚姻联盟，比如德川和织田）、胁迫（要求其他大名成为你的从属家）、从属（从属于幕府）、独立（从胁迫你的大名家独立）、任命（幕府家的选项！比如足利家，可以任命其他家的幕府役职）。注意：用胁迫时，如果成功，该家大名会成为你的属下家而存在，但是不是灭亡，是受你保护！再次使用胁迫，该家大名才会真正属于你，他的武将、领土你才真正接收！



势力：交涉（和国人、水军、商人、僧侣、忍者交涉，提升友好度，甚至亲密！亲密时，在战场上国人众或僧侣会加入你的一方作战！和水军交涉可以进行与明朝的贸易！和忍者交涉，可以得到忍者的援助，以探听情报）、检地（夺取国人众手中的土地）、派遣（大名和忍者众交涉，要求派遣忍者）、贸易（和明朝进行贸易）。

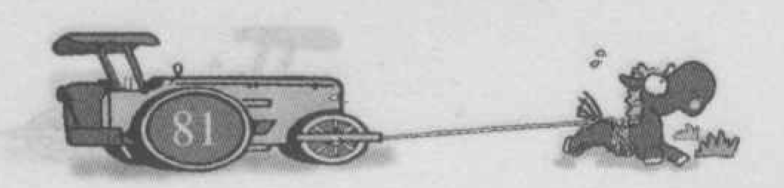
壳买：就是买卖。包括家宝、铁炮（步枪）、大炮、军马、军粮等。

忍者：命令你已经得到的忍者探听情报。

军团：新设（最多可设8个）、分配（分配军团的领国）、合流（合并军团）、再任（重新任命军团长）、输送（物资的输送）、方针（分直辖、开发、攻略、防卫，当军团长是一门众时，可以直辖）。

《岚世记》最大的诱人之处在于武将的特技，一个武将最多允许拥有30项特技里的6项（4项天生的，两项通过家宝附加的），所以，如何使用手下的武将就是一个大问题了，由此也可以看出，光荣在《信长之野望》系列里也开始强调“人”的作用了。

注意事项：1.“城”分为两大类：山上的城和平地上的城，有土地属性，意思是城外附近的环境。其中包括有平地、川沿、山地和海四种。有些



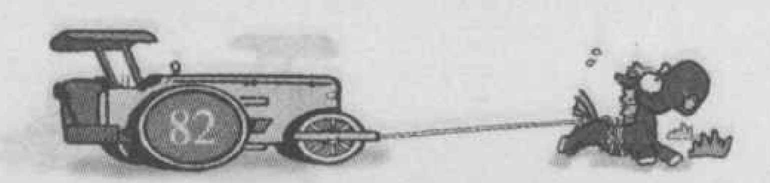
城是有附属的金山和银山，使他们在收入方面有大量供应，不需为金钱而忧虑，还可以买大量武器和兵粮。这些地方绝对是兵家必争之地。大家若有足够兵源，不妨去攻打他们。另外，城的数值分石高、商业和防御度三种。这三种指数是关乎粮食、金钱收入和城的防御能力的，所以，大家攻打敌人之前，必须作出充分准备才好。

2.“国”中会有“石高”上限，超过了上限就不能再开发农业，所以，数值已超越上限时，就不要再浪费金钱和时间去作开发了。

3. 武将的能力分为“政治”、“采配”（指挥能力、战斗能力）、“智谋”和“野望”。游戏中，玩者只能选择一位作为控制的武将。其他队伍就需要玩者选择有实力的武将去管理，因此，大家的用材能力就备受考验。

4. 朝廷官位及幕府官位也增加了许多，比起以前只有四位的参谋到现在增加到六位，可见人物的分配上可算得上平均了不少。正所谓朝廷有人好办事，大家若能够与他们搭上关系的话，对自己的霸业也有所裨益。

5.游戏中各武者是可以凭入门书学习特技的。不过最多只可以学四种，所以，大家修炼前记住解自己的需要才好。战略做得好，胜利必得到。战斗



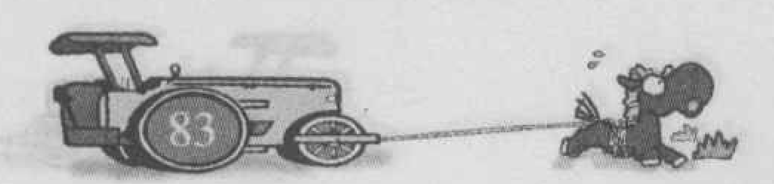
指令方面，《岚世记》放弃了以往的回合制战棋方式，而采用了近期流行的即时战略的方式。

战斗要点：1．当家臣对开发、商业或者对战斗上有实际上的贡献时，大名最好对他们作一点奖励，尽量安抚，否则会影响积极性。

2．当我方攻打敌军时，首先将一组军队作分支，然后才作合流。多用此法，取胜机会自然大增。因为，开始时敌方会从多方面进攻，太集中会给敌方作包围。后期敌人又会不够打而逃走，想追也追不到他们。最理想的做法就是，看当时士兵的多少作出适当的调动，如士兵少于400，最好就不要用这种方法。

3.大家在游戏开始时最好不要太过心急攻城。可运用游戏中的胁迫指令，使己方不战而胜。用法为，当敌方友好度不高且城池不太多（一至两个），而玩家的威望比他高时，用此指令去向对方作恐吓，他大多会投降，变成自己的附属国，而不费吹灰之力。

4．如果大家运用“荷驮”（补给）部队，最好多加注意。因为这部队是游戏恢复力气和减低疲劳的主要来源，所以要好好利用和加以保护。首先，玩者使用前需要按一下“阵张”指令，部队就会展开帐篷，成为己方的本阵，供我方部队作休

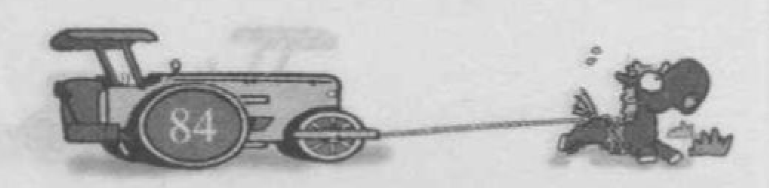


息、恢复力量和士气之用。但是，荷驮部队有一个缺点，就是行动速度非常慢，稍一不慎便会被敌军抢走，影响士兵士气，反过来说，我们看见敌方的荷驮部队时，最好将他们击溃，之后，敌方就会没士气而战败。

5．玩者攻击敌方有时需要攻打城池本部。但遇着防守力较强的城池，我方的士气就会如流水一样急速下降，疲劳度亦不断增加，所以，玩者最好攻打一轮后（一至两个回合）就到荷驮部队作休息，待恢复后再作另一轮进攻，不要太勉强部队作战。因为他们就如人一样，会过分疲劳而导致士气低落，降至零时就会自行撤退。如果大家不想发生这种情况，就得好好照顾他们。

6．这游戏和《天翔记》一样，城的本阵被哪一方攻陷，城就会归最后攻打成功的一方。即，我方与友军一同攻打敌人，但最后一刻是友军攻打成功，那么这座城就不属于我军，而是属于友军的了。不过，如果友军是地方势力的话，如国人众、僧侣兵，城就会拨归于我方。

战场上，《岚世记》则借鉴了《将星录》部队的小队制，主将随着功勋的增长，可率领的小队数也增加，但是，战场上只要武将的小队（就是骑马的那个）被敌人击败，武将就会撤退或者被捕，对

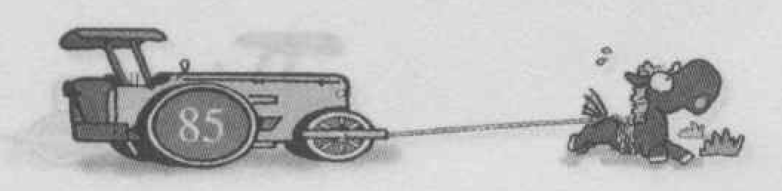


付拥有影武者的武将，则需要将他的所有部队都消灭才行，无形中增加了难度（就是说武田信玄打上杉谦信时，只需要打败谦信的本队，而谦信打信玄时则要把信玄的小队全部消灭）。好在拥有影武者的只有武田信玄、德川家康、真田幸村三人！由于游戏中首次采用了即时指挥模式，刚开始，习惯了《烈风传》的朋友可能不太习惯，但是适应后就能控制得得心应手了！

7．如果玩者所持的城（势力）并不是自己拥有，而是其他势力的从属国，那在出战时就需要向主人请示过后才可出击。相反，阁下的从属国向其他地方开战，亦需向玩者请示。

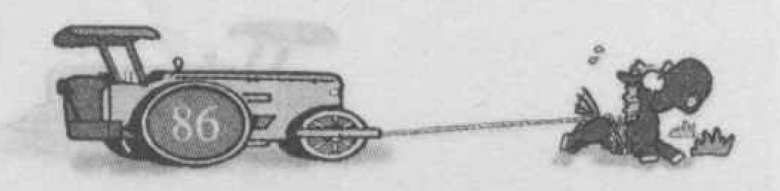
8．早期的游戏，大多数国家都会利用地方势力，所以，出战前要多派忍者作调查和外交联系，了解各方面的情况后才好出战，得胜就易如反掌。

喜欢养姬武将的玩家要注意，以往（如《烈风传》）是每年1月份武将元服后出现女儿结发仪式，然后可养成姬武将，但在本游戏中，武将是1月元服，而女儿的结发仪式则是在2月春天到来时，大家要注意时间的差别！游戏中，史实的姬也可养成姬武将！这样，像斋藤归蝶、织田市、武田菊等都可成为姬武将！但史实姬的结发仪式在1月份，请大家留意。游戏中，电脑控制的大名家也会使用



姬武将！

另外，提供大家一个赚钱的好方法：你必须拥有“商业”特技的武将，至少2名，当然越多越好。具体方法如下：首先，要存档一次，然后进入“买卖”菜单。与商人做生意，派有“商业”特技的武将去，至于选择哪一项进行交易，就要看你目前拥有数量最多的商品是什么了，因为只有物品数量多，才能进行大规模的贸易。选择购买任何一项物品，你很快就会发现，买得越多的时候，价格越便宜，而且在第四个选项中，有一个叫“值切”的选项，这个可是关键中关键了，相当于讨价还价，这是只有拥有商业特技能力的武将才会有的，点了这个选项就可以进行讨价还价了。在这里有运气的成分，因为有可能讨价还价破裂，那时，商人就会拒绝和你进行交易，所以存档是十分必要的。如果成功，你就可以以很低的价格买到军粮。按照相同的道理，卖出也可进行“杀价”，以很高的价格卖出。这样，进行贱买贵卖，赚钱就易如反掌。这里要注意：要和规模比较大的商人搞好关系，和小商人或大商人交易时，所获得的利润比是一样的，但交易的数量不同，所以最好和大商人交易！在利润前提一样的情况下，当然是数量交易的越大，赚的越多了。





全年军粮价格表

这里所列出的均为和商人的关系亲密时买入的最低价和卖出的最高价。

还有更好的赚钱方法,那就是利用差价进行盈

米相场一览表

月份	普通买价	切值买价	普通卖价	切值卖价	买卖价格差距	利润百分比
8～9	0.72	0.57	0.79	0.94	0.94-0.57=0.37	0.37/0.57=65%
10～11	0.81	0.64	0.89	1.06	1.06-0.64=0.42	0.42/0.64=65%
12～1	0.90	0.72	0.99	1.18	1.18-0.72=0.46	0.46/0.72=64%
2～3	0.99	0.79	1.08	1.29	1.29-0.79=0.50	0.50/0.79=63%
4～5	1.08	0.86	1.18	1.41	1.41-0.86=0.55	0.55/0.86=64%
6～7	1.17	0.93	1.28	1.53	1.53-0.93=0.60	0.60/0.93=65%

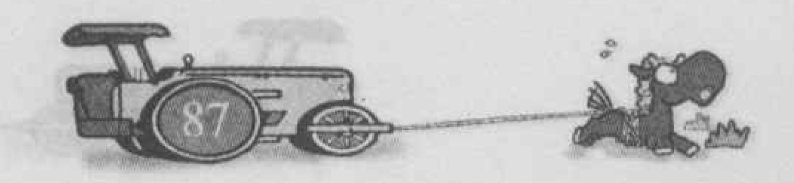
利。

在这里给各位提供一个最低价格,最低买军马

隔月交易一览表

买卖月份	隔月买卖价差	利润百分比
9月买-10月卖	1.06-0.57=0.49	0.49/0.57=86%
11月买-12月卖	1.18-0.64=0.54	0.54/0.64=84%
1月买-2月卖	1.29-0.72=0.57	0.57/0.72=79%
3月买-4月卖	1.41-0.79=0.62	0.62/0.79=78%
5月买-6月卖	1.53-0.86=0.67	0.67/0.86=78%

价可为0.72，最低买铁炮价为6.48，最低买大炮价为3600，买宝物也可以打八折。





附录 兵种介绍与兵种说明

枪兵 初级兵种，非常适合用于攻城

弓兵 以弓箭为武器，初期在没有铁炮大炮时最好的攻城兵种

骑兵 机动力、攻击力极高，但需要有指挥军马的才能方可作配置

铁炮 远程主力兵种，杀伤力高。野战、攻城都非常厉害，可惜一下雨就不能用（有雨铁能力除外）

大炮 用来将敌军的城池打开缺口，相当好用

补给队 新增的兵种，基本上没有攻击力，惟一可以恢复士气的兵种，放在据点之中便可恢复我方士气

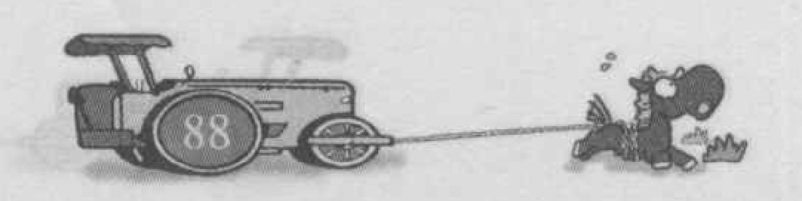
武将出身与影响、出身说明

朝廷 朝臣出身，面对朝廷的外交工作上很容易获得成功

基督教 基督徒出身的武将，擅长与南蛮人打交道

一向宗 一向宗出身的武将多半在本愿寺家，可以作煽动

佛教系 武僧出身的他们可以统领僧兵



自治都市 出身于自治都市的武将，多半是富商、茶道专家，如今井宗久、千利休等。政治力通常比较高

忍者 忍者出身的武将可以统领忍者

水军 水军出身的武将，海战方面最厉害

国人 平民出身的武将

武将战斗技能与特殊技能、战斗技能、技能说明

守城 担任守城部队时可增强防御力

攻城 攻城能力增加

铁壁 野战时部队的防御力上升

军神 部队的阵形攻击力上升，例如上杉谦信

收拾 使混乱的部队恢复正常

激励 使战斗中的我方士兵士气恢复

捕缚 抰到敌将机会提高

逃亡 逃亡的撤退率高，不易被敌人所活捉

远炮 铁炮射程范围加 1 格

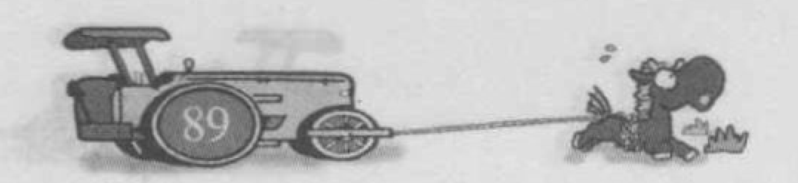
雨铁 落雨时也可以射出铁炮

连射 可以连射弓箭

远矢 弓箭射程范围加 1 格

枪衾 枪部队防御力上升

突击 突击能力增强



强行 身为援军会较早到达，使部队行军行动速度加快

影武者 主将部队支队被消灭时，可由其他副将的支队代替

三段 铁炮可以连续发射2、3回（信长独有能力）

特殊技能说明

剑豪 比剑和攻城能力增强

治愈 治愈疾病，恢复伤兵活动能力

内政技能说明

登用 浪人武将接受登用的机会率上升

笼络 使内应、谋反的成功率上升

外交 使外交成功率上升

农业 开发农业时比较容易，同时农业开发力亦会上升

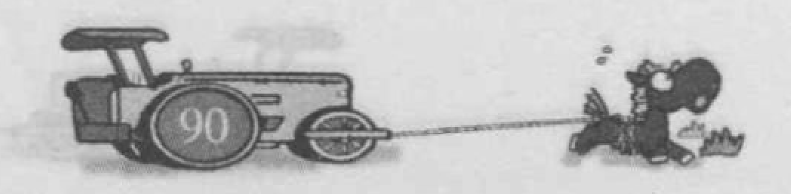
商业 开发商业时比较容易，同时商业力亦会上升

筑城 增强城池的防护力升

治水 可以使治水效果增加

检地 可以用此来夺国人众的土地

锻炼 用作锻炼特殊技能



交易 可以使交易的进行顺利

抚民 有利于维持治安

茶汤 和商人交易时较有利

阵形介绍及阵形说明

通常阵 普通的阵形，威力亦异常普通。

防护形 当铁炮队、荷驮队（补给队）受敌人攻击时，变为此阵形可以起到保护作用，部队的防御力会上升。

包围阵 以长枪队、骑兵队为中心的攻击阵形，枪与骑马队的攻击力会显著上升。

射击阵 以弓箭队与铁炮队员中心的攻击阵形，攻击力会上升。适合远距离攻击的兵种。

注意：

1、使用这四种阵形都不需要武将的特技。

2、 如果同在一个阵中的武将拥有相同的特技，特技的效果会加倍。

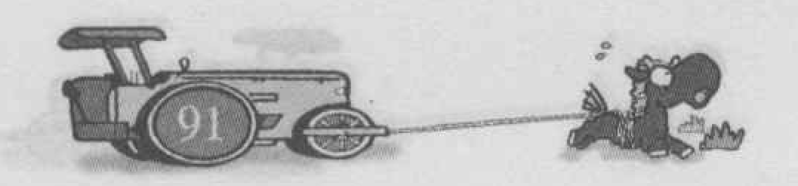
宝物种类及作用介绍

刀剑 增加特技“攻城”

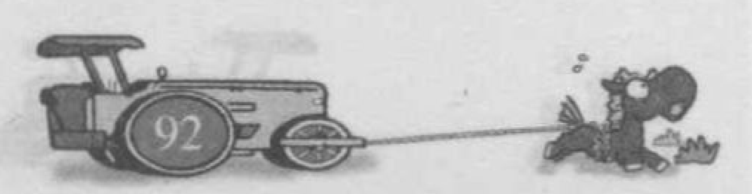
枪 增加特技“采配”

火绳枪 增加行技“三段”

短筒 增加特技“雨击”



大筒　增加兵种“大炮”
大弓　增加兵种“弓兵”
小弓　增加特技“连射”
具足　增加特技“守战”
兜　增加特技“激励”
名马　增加特技“突袭”
骏马　增加特技“逃亡”
兵法书　增加“智谋”
知识书　增加“政治”
炮术书　增加兵种“铁炮”
马术书　增加兵种“骑马”
枪术书　增加特技“枪衾”
武术书　增加特技“捕缚”
剑术书　增加特技“剑豪”
医书　增加特技“恢复”
外交书　增加特技“外交”
逸话物　增加特技“登用”
军记物　增加特技“训练”
建筑物　增加特技“改修”
商业书　增加特技“商业”
农政书　增加特技“开垦”
茶杓　增加特技“茶汤”
花入　增加特技“茶汤”



花碗　增加特技“茶汤”
茶釜　增加特技“茶汤”
茶壶　增加特技“茶汤”
茶入　增加特技“茶汤”
香炉　增加特技“引拔”
水指　增加特技“引拔”
香木　增加“野望”
南蛮钟　增加特技“说得”
眼镜　增加特技“枪地”
地酒　增加特技“混乱”
果子　增加特技“收拾”
彩色画　增加特技“贸易”
水墨画　增加特技“贸易”
地图　增加兵种“荷驮”（补给）



近距离作战Ⅳ

这是一个相当优秀的游戏，但在国内有点曲高和寡，在国外还是很受欢迎的，因为它有自己的特色。首先，从画面上，这个游戏的视角是从空中俯视下去的，而不是一般游戏中常用的斜45度。画面极其精美，各种单位都是按比例再现的，而且制作严谨。本游戏的进程严格按第二次世界大战局部战役的进程设定。在游戏里玩家可以选盟军和德军。

初级设置及指令翻译

CC 4的对战双方是德国和俄国，历史背景取材自1941-1945年，跨越整个的苏德战争。

在OPTIONS，其中GAME PLAYS一项中：

Remove trees 不显示树木

Remove KIA Rolders 不显示死亡士兵

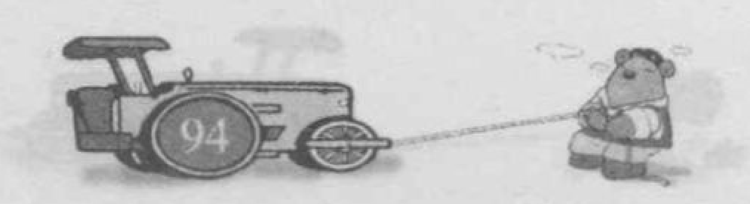
团队选项，可以调整一队的显示方式：

Show Ammo 显示弹药

Show Experience 显示经验值

Show Morale 显示士气

Show Suppression 显示紧张程度



Show Fatigue 显示疲劳状态

Show Command 显示被下达命令

Show Health 显示健康程度

Show Cover 不明

Show Cohesion 不明

Do Not show 不显示

下面是士兵选项，可以调整单个士兵/作战单位的显示方式：

选项同上。

下面的三个选取框分别是：显示团队数据；在屏幕上显示缩略地图；显示士兵数据。

另外的两项分别是调整分辨率和CC3简介。

进入第一项PLAY A GME，屏幕上有三个部分，左侧为选取地图，右侧为地图说明，下面为显示地图。

选取地图：

上方有一个选择框，其作用是让你选择战斗模式。

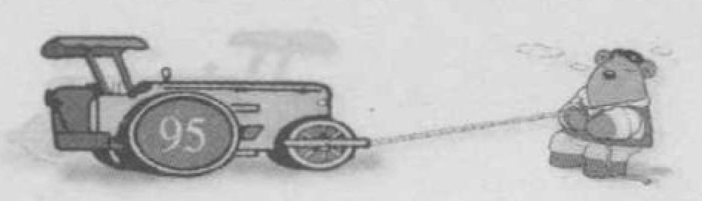
Historical Battles 反映历史的战斗

Historical Operations 作战序列

Historical Campaigns 战役 整个战役过程

Custom Scenarios 自定义地图

Saved Games 存档



战斗模式选择框下方是地图选择栏。

地图说明：

已选择好的地图的说明显示在此处。

上方有一个SETTING按钮，按下之后选项如下：

战役选项：在此，你可以设置你作战的一些选项。比如你的名字（第一栏）、作战阵营，需要仔细说明的是Battle Ends，这一栏里，你可以自行设置完成游戏的标准。第一个选项是规定时间，在规定时间内达到目标（攻下或守住）即成功。第二个选项是占领所有军事点（就是画着小旗的那个）。

难度选项：难易随大家喜好。

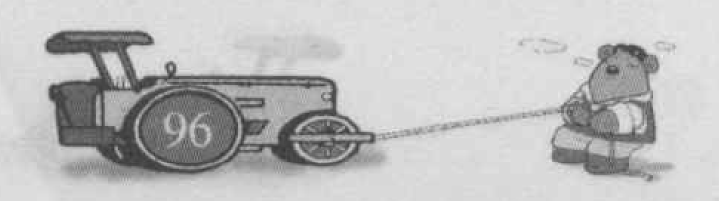
真实选项：有四个选项，说明以选择后状态为准。左面是我方，右面是敌人。

1、始终可以看到敌人，就是类似于FOG OFF或者打开地图的那种，你可以始终观察敌人的动向。

2、火力不会伤害到自己方。

3、始终可以看到敌人状态，这个选项打开后，你在战斗中点击敌人，就可以看到他的状态、弹药、死伤等。

4、永远服从命令。CC 4中有一个设定，士兵有抗命的可能，其抗命可能性与其军衔成反比。



除SETTING外，下面的表格是一些地图属性，比如名称、时间、两方力量对比等。

显示地图：

就是所选取地图的概貌。

选取之后按NEXT进入下一屏，这一屏是你的兵力菜单，左侧的表格（FORCE POOL）是待选兵种，右侧表格（ACTIVE ROSTER）是已有兵种。

FORCE POOL 待选兵种上方有两个选择框，靠左的是等级选择，分别是Conscripts新兵、Regular老兵和Elite精英。其区别有命中率、命令接受度等等。

靠右的是兵种选择，分别为指挥官、步兵、装甲、支持等。

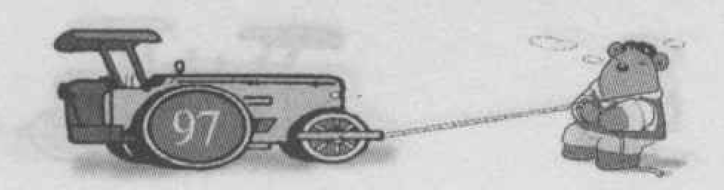
中间的表格是待选单位，你可以在此进行挑选。

下面的是单位介绍，Info是信息，Details是武器配备。

ACTIVE ROSTER 已有兵种

上方有四个按钮，分别是修改、休息、重命名和解散（辞退）。

下面的表格是已有人员名单，最下面的Requisition Points Remaining是剩余点数，点数的概念



是购买兵力的计量单位。

如果想购买某兵力，先看看你的点数是否足够，然后在待选兵力中选择所要作战单位，用鼠标左键双击即可。

选取结束后，按NEXT进入战斗。

大致玩法

首先是步阵，尽量找一些进可攻退可守的地方。士兵最好放在屋子里，坦克放在道路上或者掩体后面。炮放在树林或者掩体后。

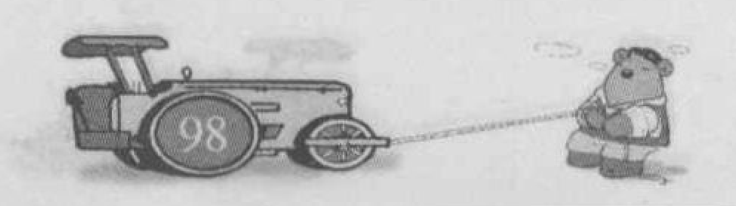
布置完毕之后，按BEGIN开始游戏,2分钟左右，在双方部队各自进入射程之后，炮火就开始了。

在你的作战单位上点击右键，出现一个菜单，使用时先点选要下达之指令，然后把鼠标移动到画面上。指令从上到下分别为MOVE：移动，从一点到另一点。点选之后，把鼠标移动到目标地，点单击左键。

MOVE FAST快速移动，速度快，但被射击面积增加。

SNEAK匍匐前进，速度慢，但被射击面积减小。

FIRE开火，点选后，把鼠标移动到射击对象



身上，按左键确定，如果连线变红，表示因阻碍而无法射击。

SMOKE 烟雾，点选之后，把鼠标移动到释放烟雾方向，按左键确定。

DEFEND 防御，点选之后卧倒，不主动进攻，画面上会出现一个蓝色弧线代表防御方向，单击该弧线，可以更改防御方向，受攻击可能变小。

隐蔽 点选之后卧倒隐蔽。画面上出现绿色弧线。亦可以更改，受攻击可能更小。

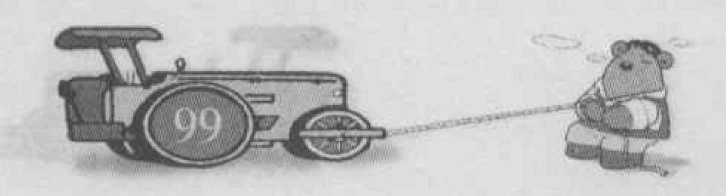
屏幕下方是状态栏，其中左侧的是 CHAT 和 OPTIONS，然后是缩放和地图开关，接下来就是被选中单位的属性。

首先是图标，接下来的是指挥官的军衔。指挥官的军衔影响到参与作战的军队的多少。第三个图标是该作战单位带队指挥官的军衔。

第四个图表分为紫色和绿色点，紫色代表士气值，绿色代表经验值。士气值过低则该部队会投降。

第五个栏上是该部队名称，分为重步兵、轻步兵，机枪步兵，坦克，火炮等，下面是该部队的当前命令。

第六个是代表该作战组中的人数和状态，绿色是正常，黄色是受伤，红色是重伤或者死亡。如果



变为黑底，则为因为恐惧等原因而失去战斗能力。橘红色是重伤但可以战斗。

第六表格中间的数字是攻击距离，上面是对士兵的攻击力(Anti Pers)，下面是对装甲部队的攻击力(Anti Tank)，用以表示在某固定距离对低单位的攻击力。读取格式为：在X米距离杀伤士兵/装甲能力为多少。

第七个图表是上下两个正方形格，上面如果有白色物体显示，则代表当前单位携带有烟雾弹。下面格中如果有黄色物体显示，则代表当前单位携带有手雷（仅限步兵单位）。

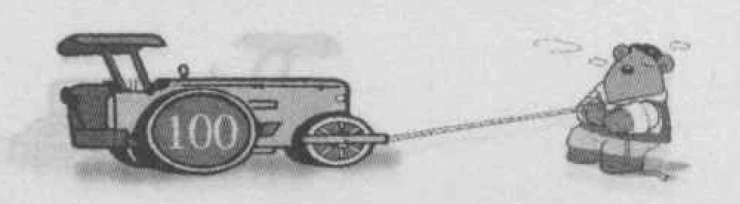
然后，是两个单击框体，上面(Truce)的是要求停战，如果敌人也同意停战，则战斗结束。下面的Flee是逃跑。

后面的COMBAT MESSAGES是文字表示的状态，最右侧的向上箭头，用以弹出所有作战单位，单击该作战单位，可以弹出详细资料。

战术要点

由于该游戏比较真实，所以，战术手段也和真实的阵地战基本相同。

1. 注意步兵坦克协同进攻，一般来说是坦克比较靠前，进攻的时候要注意步兵释放烟雾，坦克推



进，然后坦克释放烟雾，掩护步兵推进。在前线移动尽量用隐蔽移动。

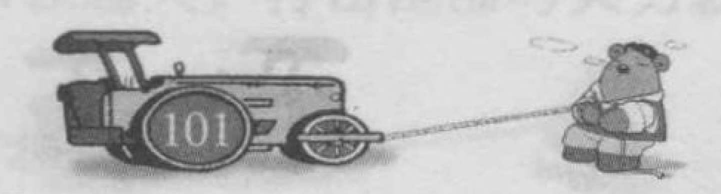
2. 坦克要尽量把正面装甲面对敌人，任何有军事知识的人都知道，坦克的正面装甲是最厚的，而侧面和尾部装甲相对比较薄，所以尽量把你坦克的正面装甲朝向敌人，而不要把侧面暴露于敌人的火力之下。

3. 士兵要注意尽量依靠掩体。游戏中的掩体很多，比如屋子、战壕等等，士兵要尽量在这些物体的掩护下行动，伤亡会减小很多。

兵种介绍（步兵篇）

排长（platoon leader）

由于游戏是以排为基础反映战斗的情况的，所以，排长是最大的官了。另外，由于游戏真实地表现出一个士兵在战火纷飞的环境下流露无遗的内心反映，会有很多不可预料的行动，每一个士兵都有多项属性，来衡量他们的身体及心理的状况，如士气（Morale）、经验（Experience）、紧张（Suppression）、疲劳（Fatigue）、健康（Health）、团结（Cohesion）、掩体（Cover）、弹药（Ammo）等等。一个新兵很容易在猛烈的炮火下出现精神崩溃，这时，就需要富有经验的老兵给予精神支



持。同时，军人的天职是服从命令，因而，有个军官在身边也能起到一定的稳定军心的作用。所以，将你的排长布置在你的部下的周围是必须的。

组长（Group Leader）

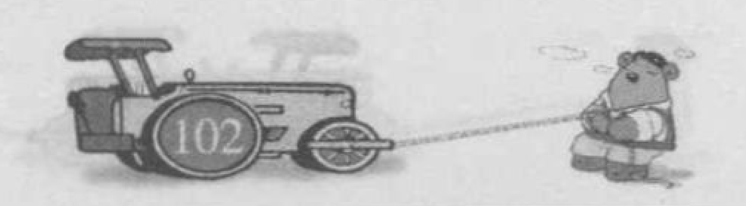
是排长的下属，也是军官。尽量多使用他们，分布在你的步兵中，可以使你的命令更好地执行，并取得更高的战斗力。

步兵班（Light Infantry）

多数由来福枪手组成。有一点必须注意，随着时间的不同，每个作战单位武器配备不尽相同，使用时要留意。最大的作战单位，特点是射程远，火力弱。另外，还有几种特殊步兵班，人数是正常步兵班的一半或更少，如二线步兵班（2nd Line Infantry），一般用于后方，看管战略要地或看管俘虏，由于战斗力不强，需要有军官在附近指挥，还可起到保护军官的作用。

冲锋班（Sub-Machine Gun Infantry）

特点是能移动中射击，虽然射程短。特别适合近距离作战，突击敌人的阵地，尤其巷战。



轻机枪班（Light Machine Gun）

最大的作战单位。较步兵射程短很多，但火力较之猛，又有步兵移动快的特点。很适合近战。

中型机枪班（Medium Machine Gun）

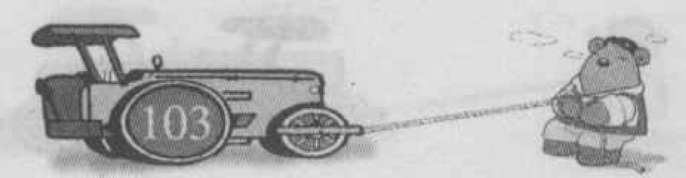
较轻机枪班射程远很多，火力更猛，但移动性差很多。非必要基本上不要移动。一般布置在面向开阔地带的位置上，以取得良好的打击范围。对付轻型装甲车有时也同样有打击效果。由于灵活性较差，在其附近允许的话最好布置步兵掩护。

重机枪班（Heavy Machine Gun）

射程最远的机枪，火力最猛，但移动性最差。非必要基本上不要移动。一般布置在面向开阔地带的位置上，以取得良好的打击范围。对付轻型装甲车和轻型坦克有时也同样有打击效果。由于灵活性较差，在其附近允许的话最好布置步兵掩护。

迫击炮班（Mortar）

一种步兵最喜欢又最害怕的单位。弹道呈弧线，能绕过障碍物。打击成群没有掩体的步兵很有功效。有时用于对付轻型装甲车和轻型坦克同样有打击效果。一般可分为50毫米、82毫米与120毫米三种口径，口径越大，打击范围与火力就越



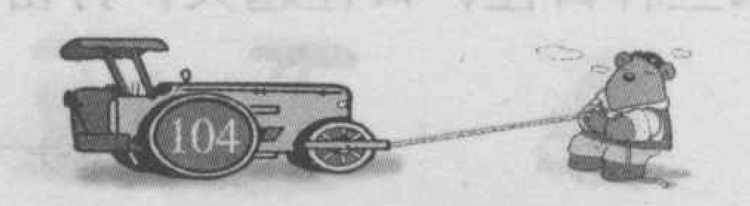
大，但同时移动性就越差，而且可携弹药数就越少，尤其120毫米更甚。当该班弹药打完后，就等同一个小型步兵班。

火炮班（Anti-T 反坦克 ank Gun）

对付装甲车及坦克的最佳武器。基本上不能移动，非必要基本上不要移动。一般布置在面向开阔地带，以取得良好的打击范围。在步兵单位中属于射程最远的，所以要充分发挥它的性能。一般可分为45毫米、57毫米与76毫米三种口径，口径越大，打击范围与火力就越大，但同时可携弹药数就越少。当该班弹药打完后，就等同一个小型步兵班。由于灵活性较差，兼近距离火力较弱，必须布置火力掩护其侧翼。

狙击手（Sniper）

独行侠。一般拥有较远的射程，较高的命中率。适合远程打击敌人的步兵，尤其射杀敌人的军官。另外，将其布置在合适的位置上，掩护一个步兵班的侧翼，可以很好地狙止敌人的侧翼渗透。有个问题要注意，狙击手不能占领敌人的领土（德军的叫：Sharpshooter）。



侦察班（Scout Recon Inf.）

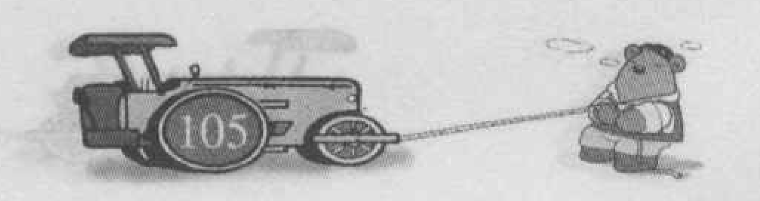
一般由步兵的精英组成。受过特种训练，具有很强的移动性和隐蔽性，适合渗透敌人的防线，侦察敌人的位置等等（据说，在防守时，能起到运送物资的作用，但没试出来）。

反坦克步兵班（Anti-Tank infantry）

打击目标主要是轻型装甲车和轻型坦克。一般来说，对付轻型的装甲目标，着弹点为任意部位都可以奏效，对付中型乃至重型目标时，最好选择它的侧面及后面为着弹点。由于有效距离比较短，所以，反坦克步兵班需要很强的隐蔽性和良好的掩体，因而常常受环境因数制约。另外，由于本身火力不是很强，不要说对付中型以上的目标，就算对付轻型目标，效果也远远不如45毫米反坦克火炮。反坦克步兵班只能作为反坦克火炮的辅助火力。该班也有弹药限制，打完后，就等同一个小型步兵班。

火箭筒步兵班（Bazooka Anti-Tank Infantry）

属于反坦克类的步兵班。是美国制造。其实效果与反坦克步兵班类似，不同之处在于打击的有效范围不同（德军的叫：Panzerschreck）。



工兵班（Enginerrs）

一般由步兵的精英组成。从事拆地雷、突击、放火等特种任务。在短兵相接时，作用与一个小型步兵班一样。

火焰喷射枪手（Flamethrower）

由步兵的精英组成。对付在掩体内的敌人或成群集结的步兵。另外，也可用于对付近距离的装甲车辆。具有强大的破坏力。与步兵班混编，能很好地保护步兵班免受装甲车的攻击。缺点是缺乏机动性，弹药也很有限。

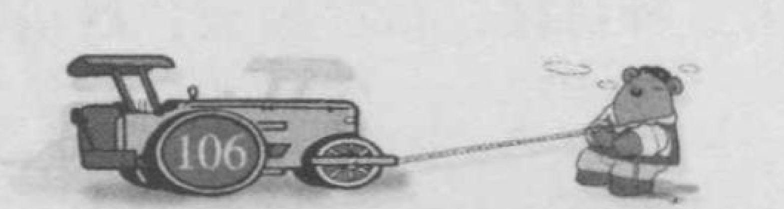
游击队（Partisan）

约分三种：步兵班、二线步兵班、机枪班（德军的叫：Militia）。

燃烧弹步兵班（Firebombs）

作用类似火焰喷射枪手，但作战范围类似反坦克步兵班。德军专有。

（以上介绍是以俄军为蓝本，德军的建制基本相同。）





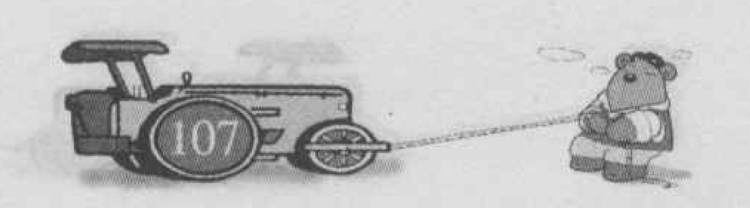
幕府将军

这是一款是由游戏公司巨头EA推出的关于日本战国的游戏，在真正开始“大名之路”以前，你还得先从七个家族中选择一个作为你的麾下（叛军不可选）。在完整战役模式中的七个家族，都是日本战国史上赫赫有名的宗室，包括上杉家、武田家、北条家、今川家、毛利家、岛津家和织田家。开始时，每个家族都有自己的领地和少量的军队，从家族的说明中可以了解每个家族在战略上的优势。

北条氏

战国中期，下级武士伊势盛时夺取关东，冒充北条氏，出家后改名为早云庵宗瑞。北条早云就是后北条氏的始祖。其后，早云传子氏纲，氏纲传子氏康，三代扩张领土，辛勤经营，几乎吞并了整个关东，建立起秩序井然的独立王国。但是到了1590年，已经统一大半个日本国的丰臣秀吉挥师三十万东进，包围了小田原城，过于依赖防守坚城的北条氏政（氏康子）、氏直父子终于惨遭灭亡的命运。

游戏中出现的北条氏的家纹，称为“北条鳞”。





今川氏

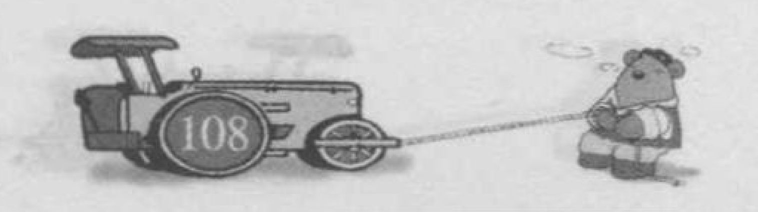
今川氏是室町幕府足利氏将军的同族，最有资格代替足利将军成为新的将军。因此，统治骏河、远江、三河三国的大诸侯今川义元于1560年统军三万西进，企图杀上京都。义元雄才大略，文武全才，可是却因为过于骄傲自满，而在田乐狭间被尾张的小诸侯织田信长突入中军，取下了首级。这就是日本古代史上著名的战役——桶狭间合战。

义元死后，今川家迅速衰弱，最后被昔日的盟友武田氏和曾一度成为义元部将的德川氏联合攻灭。游戏中，今川氏的领地要比历史上其真实领地大很多。

今川氏的家纹来源于足利将军的家纹“二引两”，不过经过修改，是方形的二引两。游戏中仍然使用将军的家纹圆二引两，这是不符合历史的。

毛利氏

毛利氏历史上本来是安艺国的小豪族，在东边大诸侯尼子和西边大诸侯大内中间艰难地生存着。毛利元就是毛利氏振兴之祖，他向西击败尼子，向东于严岛合战中消灭篡夺大内实权的陶晴贤（此战与北条的川越合战、织田的桶狭间合战，被并称



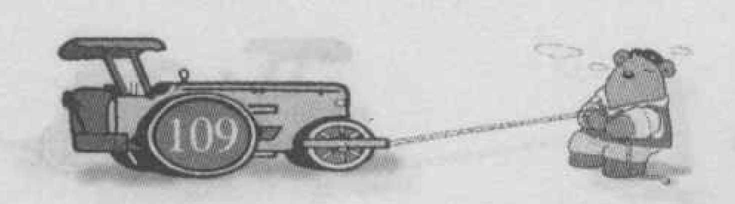
为战国三大夜战），基本统一日本本州西部。元就传孙辉元，臣服于正在向天下霸主位置迈进的丰臣秀吉，保存自己的家系直到近代。

毛利氏的水军非常厉害，一度在濑户内海纵横无敌——可惜游戏中没有水战，无法体现这一优势。

毛利氏的家纹称为“一文字三星”。

织田氏

织田信秀原本不过是尾张国守护代（一国的副军政长官）手下的七奉行（行政官）之一，通过不断的阴谋和战斗，到他晚年才终于统治了半个尾张国。游戏中设定信秀的势力竟然包括几乎整个畿内，实在是太过夸张。真正完成这一伟业，挟持末代幕府将军，迈向统一日本之路的，其实是信秀的儿子织田信长。织田信长，或者“第六天魔王”，一方面，他改革陈腐的政治、经济模式和古板落后的旧时代战争模式，纵横捭阖，统一了几乎半个日本；另一方面，他为人疑忌好杀，火烧圣山比睿，镇压长岛一揆（暴动）时杀降十万，最终被家臣明智光秀突然包围于京都本能寺，自杀殒命。信长死后，基业被家臣羽柴（丰臣）秀吉所篡夺，织田家逐渐衰微。





织田氏的家纹称为“织田木瓜”。

岛津氏

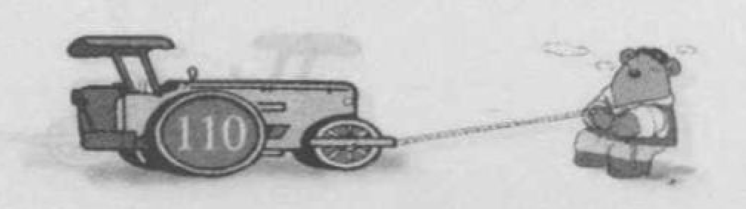
岛津氏是九州南部三国的世袭守护(一国的最高军政长官)，但是到了战国中后期，已经分裂离合。最后是岛津贵久夺取宗家实权，统一萨摩、日向，其子义久更杀向北九州，一举灭亡肥后称霸十数年的龙造寺隆信。然而此时，天下大势已经底定，义久最终臣服于丰臣秀吉。

岛津氏的家纹称为“丸和十字”。

武田氏

武田氏是室町幕府以来的名门，有许多分支，最有名的是封在甲斐国的一支，到武田信虎统一了甲斐国，到其子信玄的时候更吞并上野、骏河和大半个信浓国。武田信玄本名晴信，信玄是崇佛出家后的法号。他是战国时代非常有名的军事家，崇拜孙子，以孙子“疾如风、徐如林、侵略如火、不动如山”的四如真言作为军旗，人称其为“甲斐之虎”。他与越后国的上杉谦信在信浓川中岛地区鏖战十四年，成为日本史上非常著名的战例。武田信玄病死后，其子胜赖统治的时候，被织田氏灭亡。

武田氏的家纹称为“武田菱”。





上杉氏

上杉也是室町幕府的名门，受命统治关东。

后来出现了真正英雄人物得到上杉姓氏的长尾景虎，后改名上杉辉虎，出家后法号谦信。上杉谦信自称是战神毘沙门天的化身，以“毘”字为军旗，与武田信玄争夺信浓川中岛达十四年之久，最后保持不胜不败的局面。人称其为“越后之龙”、“北陆的守护神”。上杉氏的家纹应该是“上杉笹”（或称竹与雀），游戏中那个“毘”字旗，只是上杉谦信的军旗而已。

历史上，其实日本此时并不仅仅有这七个势力，还有很多其他的势力，游戏都省略了。

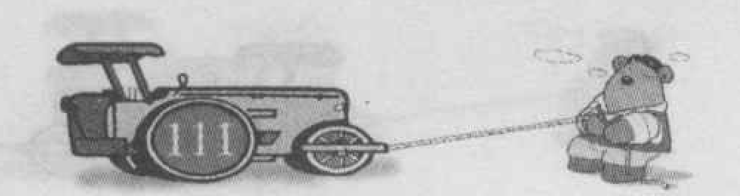
在情报卷轴中，玩家可以看到一个类似《帝国时代》中外交信息界面的图表栏，上面列出了所有的七位大名和叛军，下方有六个图标，分别代表了联盟、战争、经济收入、特殊任务和继承人状态，点击不同的图标可以查看相应的情报信息。

附表一，地域资料

国 价值 特产 额外 统治

安艺 153 千石 银矿储量 + 400/ 年，铁矿和沙矿储量 + 200/ 年 —— 武田

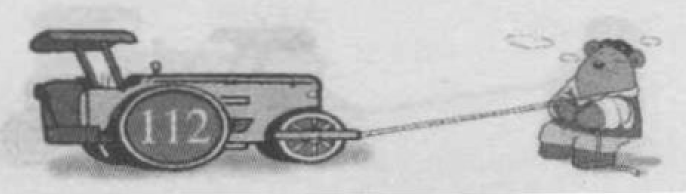
阿波 180 千石——土豪



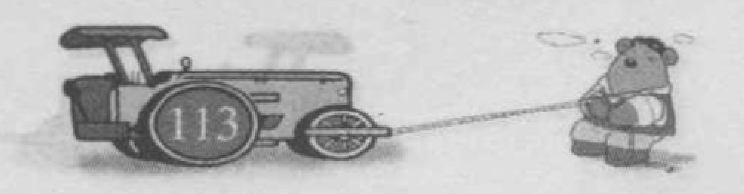


月光宝盒

淡路 60 千石 —— 土豪
备后 130 千石 有铁矿和沙矿 —— 武田
备中 111 千石 —— 武田
备前 190 千石 建造港口便宜 —— 毛利
丰后 120 千石 —— 岛津
丰前 228 千石 —— 岛津
筑前 228 千石 —— 今川
筑后 320 千石 —— 今川
出羽 400 千石 金矿储量 + 600/ 年 —— 上杉
越后 402 千石 银矿储量 = 400/ 年 —— 上杉
越前 280 千石 —— 土豪
越中 220 千石 —— 土豪
飞驒120 千石 —— 上杉
肥后 178 千石 —— 岛津
常陆 620 千石 有铁矿和沙矿 —— 北条
伯耆 103 千石 有铁矿和沙矿 —— 毛利
日向 174 千石 —— 岛津
伊贺 120 千石 有铁矿和沙矿 忍者织田
因幡 125 千石 有铁矿和沙矿 —— 毛利
伊势 440 千石 —— 土豪
石见 120 千石 有铁矿和沙矿—— 毛利
伊予 220 千石 铜矿储量 + 200/ 年 —— 土豪
伊豆 70 千石 —— 武田



出云 143 千石 有铁矿和沙矿 —— 毛利
加贺 200 千石 —— 土豪
甲斐 200 千石 金矿储量 +600/ 年 ——武田
摄津 220 千石 —— 织田
安房 190 千石 —— 外交使者 北条
纪伊 270 千石 —— 织田
上野 410 千石 —— 北条
三河 260 千石 —— 今川
美作 123 千石 有铁矿和沙矿 —— 毛利
美浓 260 千石 有铁矿和沙矿 —— 织田
武藏 640 千石 —— 北条
陆奥 600 千石 —— 上杉
长门 139 千石 有铁矿——岛津
能登 100 千石 ——土豪
近江 235 千石 有铁矿和沙矿——织田
大隅 175 千石 ——岛津
尾张 650 千石—织田
佐渡岛 160 千石 有铁矿和沙矿 ——上杉
相模 460千石 对于武田氏 + 200千石——武田
赞岐 380 千石 —— 土豪
萨摩 180 千石 —— no —— 岛津
下总 290 千石 —— 北条
下野 210 千石 铜矿储量 + 200/ 年 —— 北条





信浓 340 千石 ——上杉

周防 139 千石 有铁矿和沙矿——毛利

骏河 100 千石——今川

但马 95 千石 ——土豪

丹波 220 千石 —— 织田

土佐 242 千石 —— 土豪

远江 155 千石 对于今川氏 + 200 千石——今川

若狭 103 千石 —— 织田

山城 150 千石 —— 土豪

大和 202 千石 —— 织田

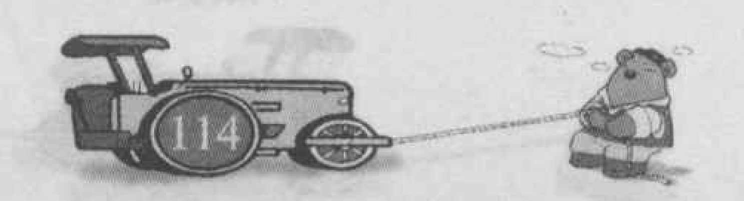
播磨 220 千石 银矿储量 + 400/ 年，建造港口便宜 —— 毛利

肥前 408 千石 建造港口便宜（对于今川+200）—— 今川

本游戏综合了策略管理和即时策略两种游戏模式的优点，因此，玩家在“三国志”系列或“帝国时代”系列中获得的经验都可以用到统一日本的征程中来。本游戏的兵种和参数主要是：

附表二

游戏过程中，一定要注意发展和军事的平衡。由于各个兵种相克，靠人海战术是不行的。另外，要妥善运用间谍、使节、忍者和艺妓等特殊单位的



中文名称	价格	攻击	防御	铠甲	士气	步行速度	急行军速度
长矛足轻	100	−1	−1	2	−4	7	12
长矛武士	200	0	2	3	2	6	10
雉刀武士	300	0	6	1	8	7	12
僧兵	500	5	2	1	8	7	12
太刀武士	425	5	−2	1	0	6	10
弓箭武士	300	0	0	1	0	7	12
铁炮兵	100	−6	−3	2	−4	7	12
铁炮武士	175	−6	−3	2	−4	7	12
长矛骑兵	475	2	3	3	2	8	20
弓箭骑兵	450	1	2	3	0	10	22
重装骑兵	600	2	6	5	4	8	20

作用。了解敌军数量和兵种后，再安排数量上占优势、兵种相克的军队出战，几乎可稳操胜券。当然，同时，也要注意防止敌人的谍报人员刺探自己的情报，最好安排一到两队忍者在领土内游弋，发现有其他大名的特务人员即行刺杀，不仅可防止军情泄露，还可破坏其他大名之间的联盟。

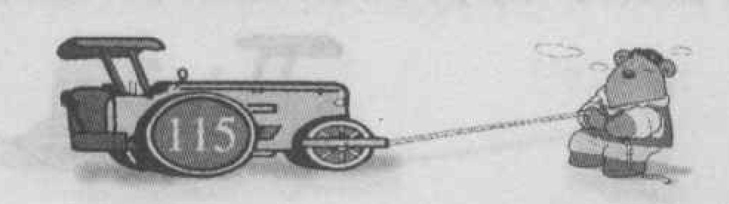
几种人才和产生条件是：

使 者：此游戏中结盟没有保障，所以与其派使者去寻找对方大名结盟，还不如让他担任侦察任务。产生使者需要静谧花园。

忍 者：这可是日本文化的国粹，作用不用多说了。产生忍者需要忍者道场。

间 谍：在茶室中产生交换情报，其实这是西方人的想当然。产生间谍需要茶室。

牧 师：接受了葡萄牙人的要求，建造教堂以



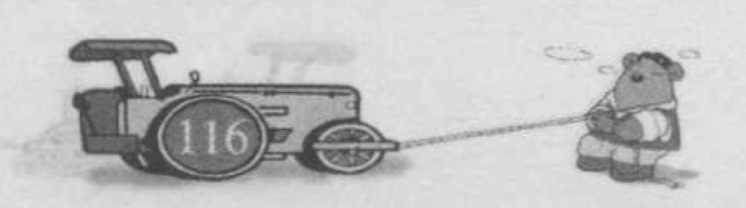
后，就可以建设商栈，解决经济问题，也能开始筹建铁炮兵了。但是这也会得罪佛教徒，各地的一向一揆都会反对你。这时候，造点牧师，跟随军队去弹压地方，甚至把他们撒到敌国领域去为自己的进攻做好信仰准备，都是相当不错的策略。产生牧师需要教堂。

传奇艺妓：价格昂贵但是杀人手法比忍者更高明。产生传奇艺妓需要艺妓青楼。

经营

经济是一切政治活动和军事活动的基础，只有拥有了雄厚的经济实力，才能支撑起庞大的军队，才能迅速地发展和得到最新的科技以增强军力，最终击败强大的诸侯势力。游戏中的收入是靠从各个领地中征集的税收得来，税率由大名自己确定。游戏中将税率设定为五个等级，一般情况下为默认的正常水平。依靠提高税率来增加收入是经济发展中的下下之策，虽然可能会增加一定的收入，但是通常都会激起民变，实在得不偿失。所以，从根本上来说，增加收入的最好手段是不断扩张势力，增加领地尤其是相模国这类物产丰富的领地数量。当然，要注意军力不要过于分散。

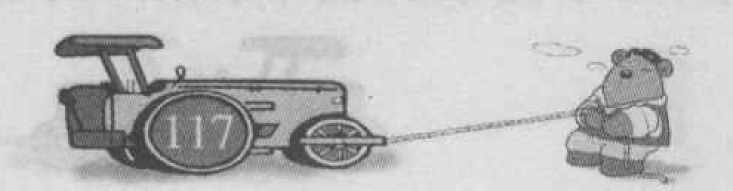
除了侵略扩张可以直接增加收入之外，在领地



内修建一些建筑物也可以增加收入，其中，最主要的是矿场。各地的资源情况前面已经说了，升级田地也可以增加领地内的税收，一般田地可以升级四次，收入分别在原来的基础上增加20%至100%。如果是沿海的领地，修建港口是最划算的事，因为不仅每年可以增加200石的贸易收入，而且在葡萄牙商人或者荷兰人登陆的时候可以率先获得火药等科技，况且修建港口只需800石和4个季度。所以，一般沿海领地的早期发展可以先升级一次田地到优等田，然后造港口。

如果急需资金突击训练大量作战单位，也可在短时间内提高税率（到高或者苛刻的程度），但必须在领地内保留一定数量的驻军，而且最好时间不超过三年，民众忠诚度低于100%时就应降低税率。总之，要想最终取得游戏的胜利，在初期必须打下坚实的经济基础。早期的一切政治和军事行为都应该为经济利益服务，尤其是军事行动，最好以打击叛军为主，目的就是扩大能够获得收入的领地。因为没有人可以在短时间内统一整个日本，有足够的资金来源后，才有可能在未来的发展上超越对手，成为最终的胜者。

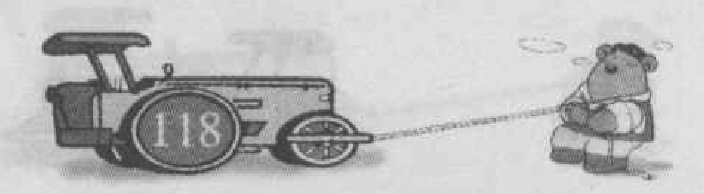
荣誉也有很重要的作用：游戏中设计将领的能力，完全靠其荣誉值来决定，部队将领的荣誉值会



影响所部士气，而军团主将的荣誉值则会影响整个军团的士气（每军团最多12支部队）。一方面，将领每打赢数场仗，就会给其荣誉值增加一个等级（最高五级），打输会降等级；另一方面，每一段时期内，若发展得顺利，战斗赢多输少，也会自动给你所属一位将领增加一点荣誉值。一般荣誉值上三的就是名将了，千万要保护好，不要让他被敌人暗杀了。因此，要随时注意每支部队将领和每支军团主将的荣誉值，到了游戏的中后期，荣誉小于二的将领基本不要让他们作为军团主将上阵，荣誉值为负的将领更是宁可放在后方吃闲饭。荣誉值低的将领，可以将其部队合并入荣誉值高的将领军团中，总军团的荣誉值不会下降。如其部队数量较少，也可以让它直接和其他同种类部队合并（每支部队上限不得超过120人），但那个时候，合并将领消失，被合并将领成为部队将领，操作无法倒退，留谁丢谁，千万谨慎。

军事

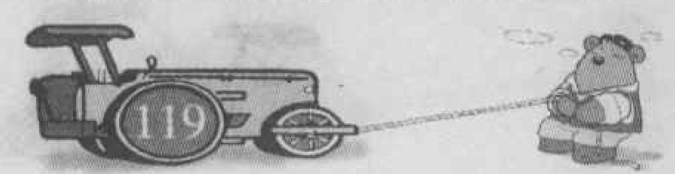
强大的军事力量是生存和发展的根本，因此，提升你的军事实力是所有经营活动的最终目的。早期发展军事力量时要注意利用各个领地的不同优势，不要将资金浪费在其他的兵种训练设施上。因为相邻的领地之间调动兵力十分方便，你完全



有充足的时间将不同领地内训练的不同兵种组合部署，而不是在同一个地区修建从箭术道场到长枪道场的所有训练设施。

游戏中的兵种相克十分明显，骑兵对弓箭手的冲击力惊人，但在长枪手面前却不堪一击，而弓箭手用来对付行动相对较慢的长枪武士和长枪手时杀伤力惊人，因此，组合兵种作战非常重要。一队弓箭手搭配一队长矛骑兵，可以将三队弓箭手杀得片甲不留，而长枪武士搭配弓箭手，则可以抵挡骑兵和长枪武士的冲击。此外，游戏中的高级兵种，攻击力和防御力都与低级兵种区别明显，一队长剑武士足可以将两队甚至三队长枪武士杀得溃不成军，所以，千万不要指望凭借数量众多的低级兵种来最终获胜。不断升级发展新的科技和新的兵种，是保持军事优势的惟一手段。提高军队战斗力的方法至少有两种，一种是在领地内修建可以增加防御力的甲胄厂和增加攻击力的铸剑所（前提是领地内必须有铁砂矿矿场），凡是建有这类设施的领地，训练出的作战单位均可在防御和攻击上获得一定程度的增加；另一种方式是尽可能地保留那些久经沙场、级别较高的战斗单位和将领。

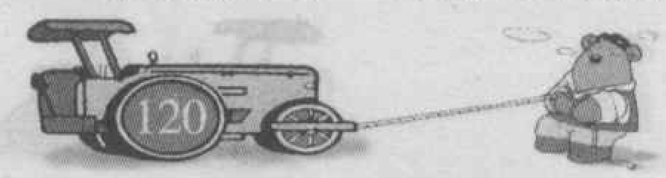
游戏的战斗模式是本游戏最大的亮点，3D的地形不仅看着让人赏心悦目，而且确实对战斗的影响非常明显。两队相同等级的弓箭手所处的地



势不同时，可以明显地感觉到高处的一方在射程和命中率上高出一截，骑兵从山坡上俯冲的速度也明显比在平原上快得多……所以，战斗过程中要注意利用一切可以利用的地形优势，尤其当你处于防守方时。你有足够的时间去占据山坡、树林这类地形，等待敌人主动找上门来。如果你是攻击的一方，那敌人肯定已经占据了最有战略意义的地势，这时，一定要有足够的耐心，迂回到敌人的后方打击敌人。其他比较有战略意义的地形，还包括某些领地内河流的桥梁，抢先占据桥头，采取“半渡而击之”的战术，几乎可以稳操胜券。阵形的把握也是战斗的关键，近战单位在前进时应采取疏松阵形，以降低敌人的射杀命中率，但在战斗过程中不能保持阵形不变，因为后面的士兵为了保持阵形会愚蠢地拉开距离，因此，在肉搏时实际上只有前面的士兵在作战，所以接战时应该把阵形换为密集阵形。而远距离的作战单位在战斗过程中最好组队编为线形，以最大程度的发挥火力优势。总之，战斗时一定要注意指挥，同时还要注意，在从战略地图界面进入战斗场景时，系统会询问是让系统自动作战还是玩家亲自作战，最好还是选择后者。

战斗热键：

F1 自动攻击；A 自动射击；C 组成密集阵形；





L 组成散兵阵形；

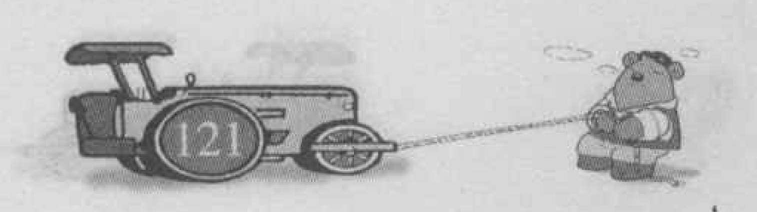
W 组成楔形阵形；E 各自为战；S 保持小组状态作战；F 保持阵形作战；

H 原地据守；G 编队/解散；O 逃跑；R 集结；P 暂停游戏；T 发送信息；

政治

民众忠诚度和宗教派别也应包括在政治范畴内。民众忠诚度是稳定发展的根本，当它低于100%时便很有可能爆发叛乱。提升民众忠诚度的方法主要有降低税率、修建哨戒塔、边境卫所等建筑和驻军等。另外，大名的荣誉值和声望也对民众的忠诚度有很大影响，所以，在遭遇连败后，民众忠诚度会大大降低，而修建宫殿来提高大名的荣誉值时，也会间接地影响民众忠诚度。宗教也是影响民众忠诚度的另一个重要因素。

关于继承人，每个家族在一定时期都会有继承人出生或成年，大名死后由继承人继续延续家族历史。如果没有任何继承人的大名战死，那家族就会灭亡。继承人成年后，一般会作为军队将领出现，最好在战斗过程中不断提升未来继承人的等级，这样，在继承人成为大名后，可以显著提高军队的荣誉值和民众忠诚度。





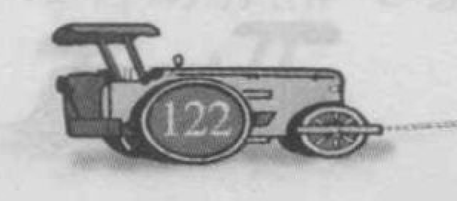
魔法门之英雄无敌III

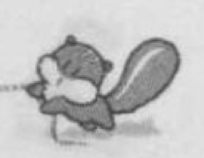
实战心得

说穿了，就是抢资源、抢时间，谁能在最短的时间内抢到最多的资源，并将有限的资源做最大应用，谁就有可能胜利；相较之下，战术的运用、英雄的强弱反而是比较次要的因素。

用兵篇——兵贵神速

快，是本游戏最重要的口诀，抢资源要快，生产要快，找敌人要快，运兵也要快。要快，英雄就要多，平均一个城至少要有两名英雄，当然也要视地图的大小而调整，如果地图大而且四周又没有被太多怪兽封住，英雄就需要更多，英雄一名才2500元，而且身上又有部队，又可运兵、捡资源、当侦察兵，所以，如果没有特殊情况，一开始，每个城至少要多雇一个。把这些英雄的兵力集中一下（最好雇用相同兵种的英雄，不然就全变成骷髅兵），初期就能产生一名实力雄厚的英雄，专门用来打怪物，打完怪物就走，地上的资源、矿区、风车坊、召小怪物的地方等，都交给其他英雄拿，如此才能快速扩张势力，如果四周怪物不强，甚至可





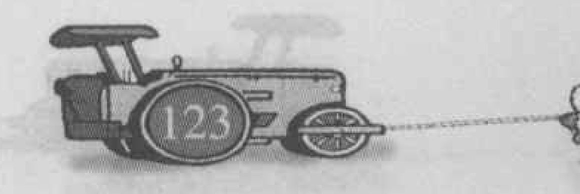
同时开两条线前进，这样就不必愁英雄无用武之地了。

后勤篇——补给线制度

运兵，也是相当重要的一环，尤其是每个星期产兵的时候，如果能在一两个回合内把兵力集中到第一英雄身上，就可趁敌人还未回巢征兵时，以优势兵力打败兵力分散在两地的敌人。但这种补给线不宜太多，只要有主城到第一英雄之间的一条即可，只要不是打持久战，专心建设一个城就够了，其他的支城每两三个星期把兵拉回主城即可。

建设篇——集中建设

资源有限，集中建设是关键所在，而且以第一个星期为关键中的关键。在初期，建设除了金钱之外，最缺的就是木头和石头，其他资源则要视种族而定，像塔城（Tower），就极缺宝石（Gem）。在资源有限的情形下，以集中建设最为有利，如此才能快速发展出强力部队，而且集中建设所需要防守的范围小，不会犯下兵力分散的错误或中调虎离山之计。除了主城，其他城被攻下也无妨（先决条件是要先把此城的兵力榨干，不可留给敌军），在这个星期的最后一天，再去攻下来就是，如果敌

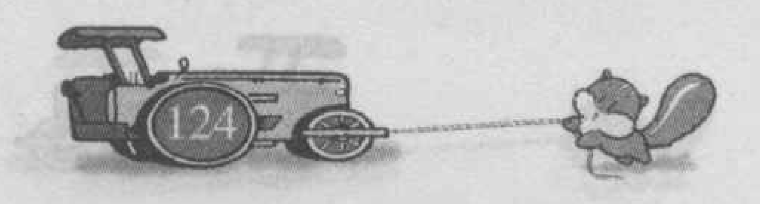


大花资源去建设就更好了。

游戏中，各族各具特色，也有不同的建造程序，很难说孰强孰弱，关键在于是否掌握了该族的建造程序。以人类而言，骑士堡第一个星期可选择主打骑兵或天使，主打骑兵极缺木头，而主打天使则缺钱的情况多（其他资源大多可以捡到），因此，地图若是缺木头，而宝箱多就应该主打天使，不应多花资源建马厩，并看看这个星期还剩多少天，如果时间或资源不够，甚至连狮鹫鹰巢都不应该盖。市场是个相当重要的建筑，不但是升级市政厅（Hall）的必要建筑，而且在紧要关头也必须靠它，因此，若有多余资源，或在等钱的累积时，应将它作第一优先考虑。高级的魔法塔或提升属性的建筑之类，要等英雄回来时再盖；而生产怪物的建筑，则视每星期的计划，赶在当周最后一日完成即可，如此，对于资源的调度也比较好掌握。

战术篇——打蛇七寸

玩家要掌握各种部队的特性，尤其是速度的快慢和移动的距离，并善用等待指令，也就是尽量让我方打的次数比对方多。游戏相当强调英雄能力，尤其是后期的作战，强大的法术、惊人的攻防技巧，都能扭转战局，这也是为什么要把部队集中在

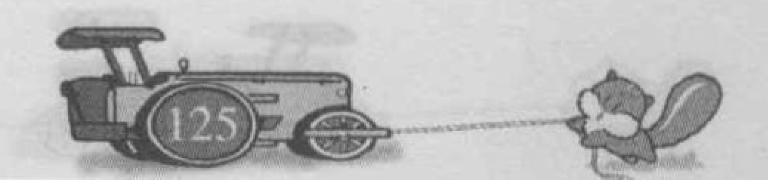


少数英雄手上的原因，如此才能训练出较强的英雄。相较于英雄属性，英雄技能真是千变万化，常常让玩家不知如何选择是好，而且最多只能拥有八种技能，以下是比较有用的技能：战斗人员以布阵（Tactics）最为重要；而战士型则应学Armorer、Leadership、Offense、Resistance、Wisdom；法师型应学Air Magic（或Fire）、Intelligence、Mysticism、Sorcery、Wisdom；如果可以，全体人员都应该学Logistics。

剧情关卡

序章

伊利西亚(Erathia)大陆在国王葛利风(Gryphon Heart)的领导下，正义与邪恶维持着巧妙的平衡。但随着葛利风国王的猝死，使得战争的天平倾向了邪恶的一方，伊利西亚大陆陷入前所未有的混乱，和平崩坏，邪恶入侵，战争不断。皇后凯萨琳(Catherine)获知父亲死讯后，立即从铁拳（Ironfist）王国前往伊利西亚大陆奔丧。为了重建王国，也为了驱逐邪恶势力，凯萨琳皇后决定以狮鹫鹰(Griffin）旗为号召，誓师复仇。





第一部 皇后万岁

(Long Live the Queen)

由于国王猝死，伊利西亚的国土正被它贪婪的临国所吞噬。

第一章 建立滩头堡

(Home Coming)

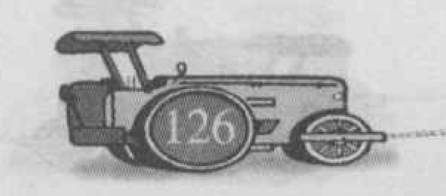
任 务： 找寻并且占领Terraneus。

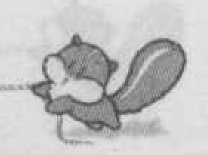
限 制： 你的英雄最多只能升到第6级，但你可以带领四位最强的英雄前往下一关。

奖 赏： First Aid Tent、14Pikemen、额外五个汞、硫磺、水晶，以及宝石*。(有*者代表议选项)

攻略指引：

玩家一开始拥有一座人类的骑士堡（castle）Caryatid以及一位英雄Christian，敌军主力是在地下世界的地下城（Dungeon）部队，地上世界的右上角、中间、左下角各有一座骑士堡。Christian周围大约有五十名弓箭手及七十名枪兵可以收编，收编后进入骑士堡买魔法书，升级弓箭手之塔（Archers' Tower），将弓箭手升级，并分成三队，每队约二十名弓箭手，Christian则只带升级后的弓箭手向外扩展，以快速攻下中间的骑士堡为目标；

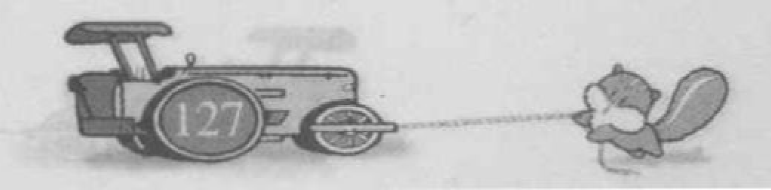




接下来再招募一名英雄，带着城中的部队，以占领资源为目标；再招募第三名英雄，乘船搜索海上的资源。接着，将资源着重于建设，步骤如下：Town Hall Black Smith → Barracks → stable → training grounds → citadel。在第一周视情况再召募第四名英雄，以加速资源的累积，并将所有宝箱化为金钱，如果顺利，第五天即可占下位于中央的Mirham，再往左下角进攻。注意不要建设Mirham，将所有的资源集中建设Caryatid。第二周，召募第五名英雄，将所有部队征满，运送给Christian（借由水路以及漩涡运兵较快）。第二周以后的建设即可随玩家的喜好，以及资源的多寡进行调整。如果顺利，第二周的第二天即可占下位于左下的Plinth，等补给队到达，Christian即可朝地下世界前进，在第三周或第四周时应该可以攻占最后的目标—Terraneus。玩家也可在第一周就直奔Terraneus，或等地上世界都统一，英雄都升到第6级后，再杀到地下世界。

第二章 守护天使
(Guardian Angels)

必须抢在Nighon和Eeofol之前抵达Fair Feather，如果说明来意，相信可以说服天使帮助我



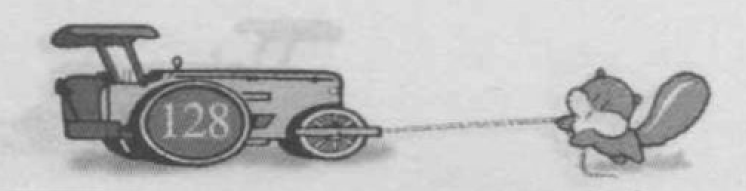
们重建伊利西亚，在前往 Steadwick 之前，我们必须维持这个地区的安全。

任 务： 占领所有敌人的城堡并消灭所有敌军的英雄。

限 制： 你的英雄最多只能升到第12级，但你可以带领八位最强的英雄前往下一关。

奖 赏： 1Angel*，或4Zealots，或prayer滚动条。

攻略指引： 玩家一开始拥有四名英雄，没有任何城堡。最近的城堡位于地上世界的中央，敌军有四个城堡，两个地狱堡，两个地下城，都位于地下世界。有两个入口可以通往地下世界，分别位于左、右两边。将部队集中于第二名英雄，而Christian 只留下 1 名天使，并向上收服天使，以及占领 Fair Feather，召募 1 名天使，接着收编以及召募四周的天使，接着，就可以朝地下世界前进；第二名英雄负责清除四周的小敌人；第三、第四名英雄负责占资源，同样的，所有宝箱都拿取金钱，所有资源集中建设 Fair Feather。第一周之内，应该可以占领敌人一个城，如果要快攻，三周以内应该可以将敌人全灭。在中间的 Seer' s Hut，有寻找 Angel Wings 的任务，在左上角取得之后，将它带回 Seer' s Hut就算完成任务，完成后可以得到10名天使作为奖赏。



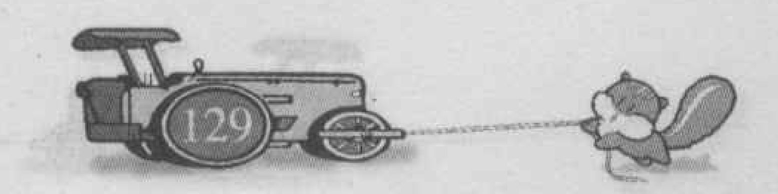
第三章 狮鹫鹰之崖
(Griffin Cliff)

任 务： 占领七座狮鹫鹰之塔。

限制：无。

奖 赏： Golden Bow Lion's Shield of Courage (All +4)、Endless Sack of Gold（+1000元/天）*。

攻略指引： 玩家一开始拥有八名英雄，三个骑士堡（1城，2镇），敌军分为两组，一组在地上世界有两个地狱堡（城），两个骑士堡（镇），地下世界则有三个地下城（1个城，2个镇），有三个入口可以通往地下世界，都在地图的中央地区。我方一开始有三个骑士堡，但资源有限，因此，两个属于镇级的骑士堡在第一周只要盖Town Hall即可，全力建设Cornerstone。无论玩家想主打骑兵（旁边的Stable可将骑兵升级）还是主打天使，一个星期之内都可以建设完成。第一个星期主要以抢资源为目标，不要超过地狱犬的范围，等第二个星期一开始，就可以正式向外扩张，并且以运兵的方式补给兵力。若想避免后顾之忧，可以以消灭敌军为目标，否则也可以不理会地下世界，以解放狮鹫鹰为目标，比较快速，但是需要冒着被偷袭的危险。地图下方及上方分别有三个帐篷，分别对应三个不



同颜色的塔，必须先进入帐篷，才能通过塔。下方偏右的 Seer' s Hut 要寻找 Ladybird of Luck，可以在地上世界的中间偏上找到，但必须通过绿色的塔，完成后可以得到 50 只狮鹫鹰；下方偏左的 Seer' s Hut 要寻找 Bird of Perception，可以在地上世界的中间偏右找到，但必须通过蓝色的塔，完成后可以学到专家级的鹰眼（Eagle Eye）。

第二部　地下城与恶魔
(Dungeons and Devils)

在伊利西亚的历史中，Steadwick 从未落入敌人的手中，如今，这个记录将要永远地改变了。我们将不再允许伊利西亚迫害我们的宗教和经济，我们也将取得最后的胜利。

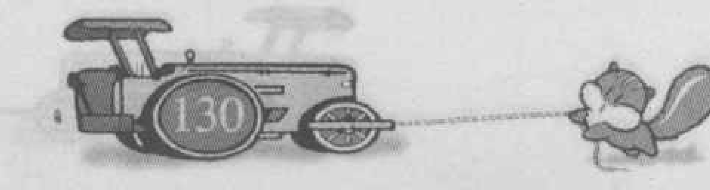
第四章 恶魔的计划
(A Devilish Plan)

任 务： 杀掉 Gold Dragon Queen。

限 制： 你的英雄只能升到 12 级，但最强的八名英雄，将可以带到下一关。

奖 赏： Slayer 滚动条、Armor of Wonder (All+1)、100 小鬼（Imps）*。

攻略指引： 一开始，我军拥有一座地狱堡



（城）和一名英雄，敌军则有二座壁垒（1城1镇）和两座骑士堡（镇）。一开始，再召募两名英雄以占领资源，地狱堡的建筑则以生产高级部队为目标。第一英雄第一回合就可以击败南方的枪兵，并占领石矿，接着往左方前进，可以占领一座中立的壁垒，让此名英雄继续向左推进，一方面占领敌军的城堡，一方面朝绿色帐篷前进。在地图的右下方，有一红色帐篷，进入之后可以通过左下角红色的塔，并进入绿色的帐篷，接着，就可以通过位于右上方绿色的塔，等兵力足够（2～3星期）以后，我方即可消灭守卫的绿龙，进入金龙后的巢穴，完成消灭金龙后的任务。本关相当简单，但是为了使第六关能顺利完成，玩家最好在本关或下一关多练几个强力的英雄，尤其是精通高级魔法的英雄，如此将可大幅降低第六关的难度。

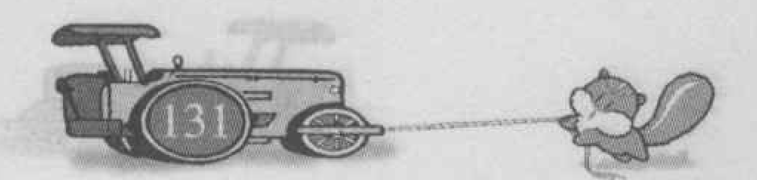
第五章 破地任务

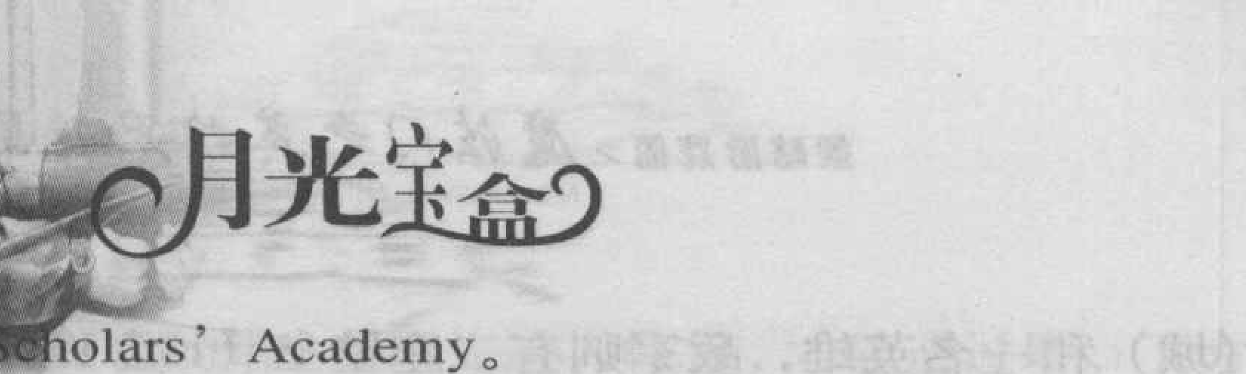
（Groundbreaking）

任 务： 占领敌军所有的城堡，并消灭敌人所有的英雄。

限 制： 英雄只能升到12级，但最强的八名英雄，将可以带到下一关。

奖 赏： Pillar of Eyes、一级的魔法塔*、Battle





Scholars' Academy。

攻略指引：一开始，我方拥有一座地下城，一个英雄，而敌人在地上世界拥有两座骑士堡（1城1镇）、一座壁垒（Rampart）（镇）、一座塔城（Tower）（镇）。在地下世界，另有四座地下城（3镇1城），有六个入口可以通往地上世界。建议玩家由中间偏右上的信道进入地上世界，因为，在这个出口旁，有一个可以将率领的部队升级的好地方（Hill Fort），因此，玩家可以直接向上方前进，攻下右偏上的地下城，第一个星期就拼出红龙（善用市场），如此等第二周的部队运到，即可进入地上世界，在部队升级之后，应该就可以所向披靡了，而敌人的大本营则是位于地上世界左上方的骑士堡。

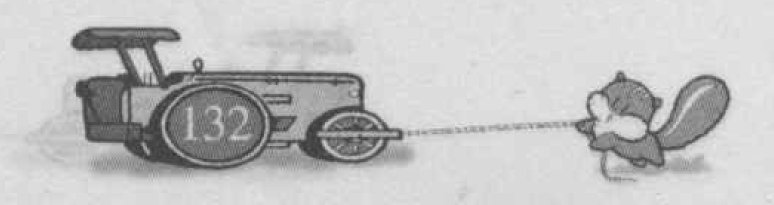
第六章 Steadwick 的沦陷
（Steadwick's Fall）

任 务：在三个月内占领 Steadwick。

限 制：无。

奖 赏：选择第四章或第五章的英雄。

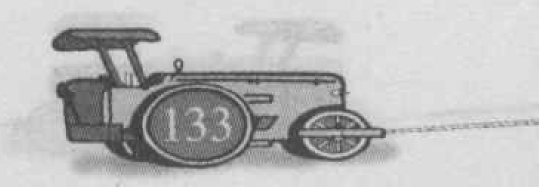
攻略指引：一开始，我方就拥有三个城堡，包括了一座骑士堡（镇）、一座地狱堡（城）、一座地下城（城），以及不少的英雄，玩家主打地狱堡或地下城都无妨，但是可别三心二意，集中资源发展

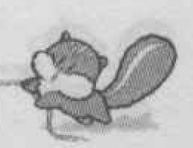


仍然是重点所在。不过，由于矿产一般都有怪物镇守，有些甚至是高级兵种，因此，在前两关是否练出强力英雄，则是能否快速发展的关键。本关可以算是最难的一关，不但限定时间，而且敌人的第一猛将Gen · Kendal能力超凡，率领的部队也并非泛泛之辈，而散布在大陆上的怪物，也不乏高级兵种，因此，靠着快攻绝难取胜，必须逐步地孤立敌人，利用优势的资源和兵力取得最后的胜利，当然，最好是把Gen · Kendal骗出Steadwick（用较弱的英雄诱敌出城），再一举攻下Steadwick 。敌人在地上世界有四个骑士堡（3城1镇），另外，有两个中立的城镇分别在右上和左下。初期，玩家仍然应该以争取资源为主要目标，在第二周之后，则可以占领中间偏下的骑士堡，以及左下角的塔城（Tower)，等兵力充足之后，应尽快占领位于中间的骑士堡，接着，从右上进攻左上的骑士堡，将Steadwick孤立。

第三部　战利品
(Spoils of War)

在这个战乱的时代，佣兵生涯为你带来庞大的财富，东伊利西亚在Nighon的攻击之下崩坏，西





伊利西亚也终于有机会登上舞台，伊利西亚的土地，终将会为我族所有。

第七章　边界之地
(Borderlands)

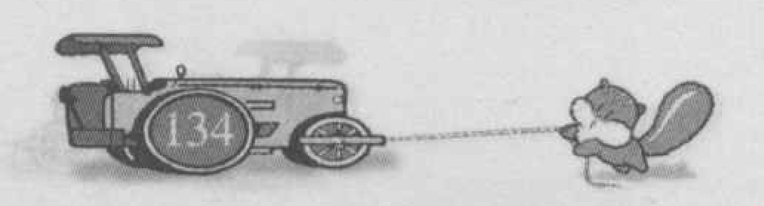
国王 Tralossk 给你的第一个命令非常简单，占领这个区域所有的矿区，如此，Tatalia的军队才能拥有充足的资源，以对付伊利西亚的部队。这里有一个好消息和一个坏消息，好消息是伊利西亚的前哨站在东伊利西亚的战争中已毁坏殆尽；坏消息是他们增援的速度比我们快，因此，你必须尽快行动。当然，如果能歼灭敌人，你就可以很轻易地完成任务。

任务： 占领所有的矿区。

限制： 英雄只能升到12级，但最强的八名英雄，将可以带到下一关。

奖赏： Beastman*、Witch、随机。

攻略指引： 一开始，我军拥有两座堡垒(Fortress)(城)，一名英雄。敌军有三座骑士堡，都属镇级。一开始先盖 Serpent Fly Hive，第一位英雄征满兵，一出城会有 20 名 Gnolls 加入，再往下进入 Gnoll' s Hut 召募 12 名 Gnoll，就可以冲破关口，直捣敌军的大本营。一出关口往右前进，就



可以占领第一座敌军的城堡，接着，顺着道路南下，即可到达第二座骑士堡；第三座骑士堡就在第二座骑士堡的左方，顺着Marletto Tower旁的小路向左即可到达。当然，玩家也可以把最后一座骑士堡留下，练练等级。

第八章　淘金潮

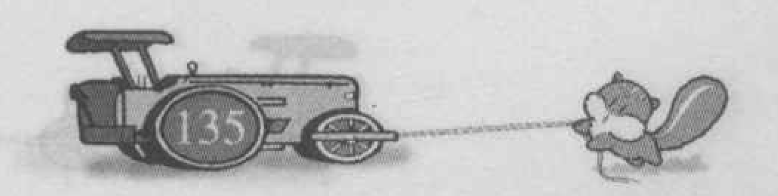
（Gold Rush）

任务： 累积200000元。

限制： 英雄只能升到12级，但最强的八名英雄，将可以带到下一关。

奖赏： 3Thunderbirds、2Cyclops Kings*、1Ancient Bahamoth。

攻略指引： 一开始，我军拥有两座关口（Stronghold）（城），没有英雄。敌人在东方有四座骑士堡（镇），不过，只有一座骑士堡和我方位于同一块大陆，在通往上方骑士堡的路上，只有戟兵把守，因此，集中兵力，第一个星期应该就可以攻下。其他的骑士堡都需要经由地下世界或坐船才能到达，不过，由于敌军并无船只，因此，只要守住惟一通往地下世界的入口，即可安心等钱累积到200000。在接近通往地下世界的入口处，有一座Hill Fort，我军可以在此升级，对于军力的提升





有相当大的帮助。

第九章　贪婪（Greed）

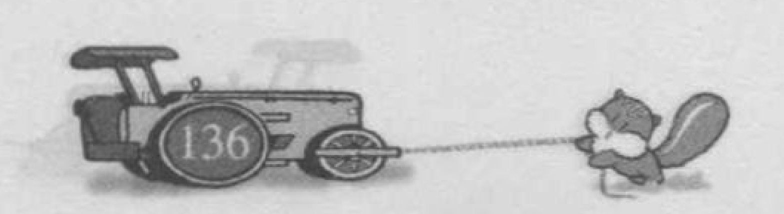
本章可以选择帮助Tatalia或Krewlod，无论你选择谁，另一方都会将你视为叛徒。

任务： 占领所有敌军的城堡，并且消灭所有敌人的英雄。

限制： 无。

奖赏： 选择Tatalia（第七章）或Krewlod（第八章）的英雄。

攻略指引： 无论你选择帮助谁，实力都差不多，一开始都有三个城堡（1城2镇），而中间的伊利西亚部队也是三个骑士堡（1城2镇）。由于一开始的起始条件都差不多，只要玩家把握集中兵力、集中生产的原则，应是不难取得胜利的。在城市的周围有不少召募部队的地点，每个星期都要召募，在关口（Garrison）围起来的范围内，有两座金矿，尽快取得，海上有四座金矿，如都能够取得，胜利也就指日可待了。



第四部 国王万岁

(Long Live the King)

Deyja而言，在伊利西亚境内的战争是一件最重要的事，而这种规模的战争将为我们的不死军团带来无止境的壮大，今日，我们应当尽情飨宴，明日，我们将攻取伊利西亚。

第十章 葛利风之心

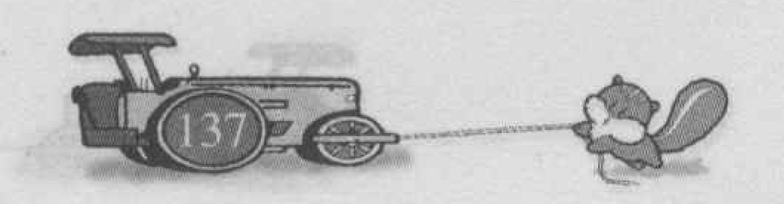
(A Gryphon' s Heart)

任 务：在三个月内将 Spirit Of Oppression 带回 Stonecastle。

限 制：找到先知（Seer），你可以将先知任务的奖赏带到下一关。

奖 赏：Death Ripple、滚动条、1Black Knight*、Skeleton Transformer。

攻略指引： 我军一开始拥有一座死灵堡(Necropolis)、一名英雄，敌人只有一座骑士堡，位于地上世界的下方。一开始，我军靠着黑骑士，除了骑士堡和地下世界的狂信徒（Zealots）之外，应该可以百战百胜。第二个星期，征满部队后就可以攻下骑士堡，接着只剩下找寻 Spirit of Oppression 了。 地上世界上方的 Seer' s Hut 要找 Pedant of



Dispassion，地下世界右边的Seer’s Hut要找Hourglass of the Evil Hour，地上世界左方的Seer’s Hut要找Pedant of Total Recall。在地下世界的左下角可以找到Pedant of Total Recall，回去交差，可以得到Hourglass of Evil Hour，再交差即可得到Pedant of Dispassion，再交差即可得到Spirit of Oppression，将之带到Stonecastle即可过关。

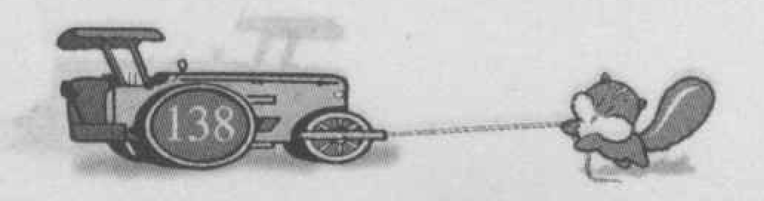
第十一章　收割季
(Season of Harvest)

任 务： 三个月内拥有2500名骷髅兵。

限 制： 有些地点只有带着上一关任务物品的英雄可以通过，在这个地点之后的物品将可以带到下一关。

奖 赏： Vampire’s Cow（+10%Nec Skill）*、Necromancy Amplifier、Unearthed Graves

攻略指引： 一开始，我方拥有一个死灵堡以及两名英雄，将兵力集中在死灵术（Necromency）技巧最高的英雄身上，别带僵尸则可以走得比较快，过河后大部分遇到的敌人都是枪兵或半人马这类生物，靠着黑骑士应该就可以以最小的伤亡打败敌人。如果敌人投降则接受，带回去变骷髅，若是逃跑一定要追击。死灵堡第一目标盖出死灵



术增幅塔，第二目标则是地底墓穴。本关基本上并不困难，只要尽量保护骷髅兵不死即可。在地图左方蓝色的塔，只有带着Spirit of Oppression的英雄才可通过，通过后有许多部队会加入，并且可以释放Sandro，得到Collar of Conjuring。在中间偏左的Seer's Hut要找Surcoat of Counterpoise，此物位于中间偏右的Magic Plains，完成后会帮你的英雄+3攻击技巧；中间偏右的Seer's Hut要找Badge of Courage，此物在中间偏上可以找到，完成后先知会给你传送术的滚动条。

第十二章　杀一儆百

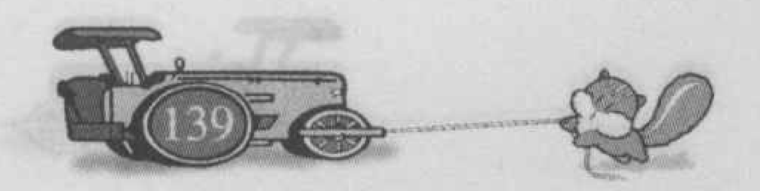
(Corporeal Punishment)

任 务： 击败死亡骑士Mot。

限 制： 有些地点只有带着上一关任务物品的英雄可以通过，在这个地点之后的物品将可以带到下一关。

奖 赏： Pedant of Death、Protect from Earth滚动条、25Zombie*。

攻略指引： 一开始，我方拥有两座死灵堡(城)、一名英雄，而敌人拥有三座死灵堡，分别在右上、左下、右下，其中Mot处于右下角的死灵堡。由于死灵堡的建设极需石矿，因此，请尽早占领石



前，硫磺矿则是第二必要，宝箱照例都拿金钱，如此将可迅速建设两座死灵堡，以能生产出黑武士为目标。第二周后，先将两座死灵堡之间的路打通，集合两座死灵堡的兵力，看四周是否有敌军的英雄在闲逛，如果有先将他消灭，以免遭到偷袭，否则就可以直接往右下角前进，找Mot开刀了。经由右上方的漩涡，可以进入地下世界，通过地下世界的塔，可以召募到不少强力部队，得到可以带往下一关的物品Speculun，玩家也可以通过地上世界中间的塔，可以得到带到下一关的物品 Pedant of Death。地下世界的 Seer' s Hut 要找 Badge of Courage，完成任务后 +2 法术技巧。

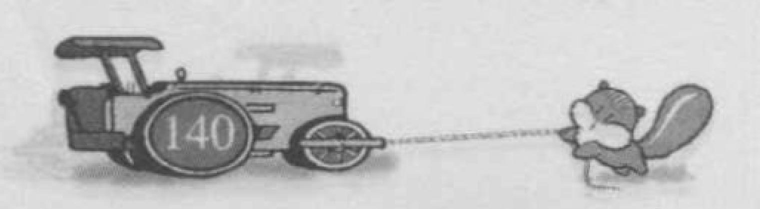
第十三章　白日到黑夜

任 务： 占领所有敌军的城堡，并且消灭所有敌人的英雄。

限 制： 有些地点只有带着上一关任务物品的英雄可以通过，而奖赏也是非常得优厚。

奖 赏： Death Ripple 滚动条、Dead Man' s Boots（+15Nec Skill）、3Ghost Dragon*。

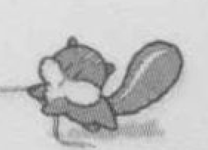
攻略指引： 一开始，我方就拥有三个死灵堡（城）以及三位英雄，而敌人则有五座骑士堡（3城2镇），敌军的城镇虽然比我军多，但是在资源有



限的情况下发展并不会有我方快。因此，本章最困难的地方在于地图太大，随时都要提防敌军的偷袭，而且防不胜防，因此，只要建设两个死灵堡，靠着每个星期生产的兵力应该可以守住这两座城，其他城就算被夺走也无所谓，只要抢回来就可以了，不过记得不要留兵给敌人。建议建设左上和上方的死灵堡，从左上的关口向下进攻，可以用最短的时间攻下最多的城池，充分发挥奇袭的效果。另外，地下世界的资源相当丰富，而且没有怪物镇守，可以多召募几个英雄去占领，遇到敌人就逃。地上世界的中间偏左有白色帐篷，可以通过地下世界的白色塔，找到许多强力的物品。带着Speculum的英雄，则可以通过地上世界中间偏下方的绿色塔，在其内可以得到Titan's Gladius（+12Att,-3Def）。

第五部　解放（Liberation）

我们已经在伊利西亚建立了坚强的立足点，但是整个国家却如同废墟一般，我们将开始进行首都Steadwick的解放，直到我们将所有入侵的敌人都驱逐出我们的国土。





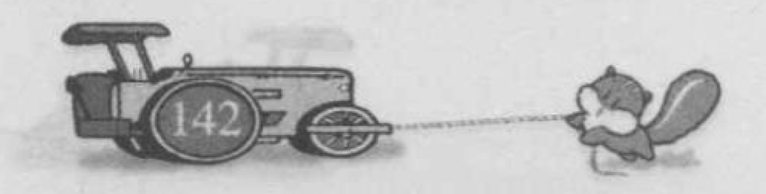
第十四章　Steadwick的解放

任 务：占领Steadwick。

限 制：完成先知（Seer）的任务，可以将奖赏带到下一关。

奖 赏：额外的10000元、2大天使*、2泰坦。

攻略指引：Christian又回来了，不过这回他又变成了一级，同时，我方拥有一座骑士堡（城）和一座塔城（城），玩家可以自由选择要主打骑士堡，或是塔城，笔者比较偏向用骑士堡，毕竟，这是凯萨琳皇后主导的战争。敌人有七座城，地下世界有三座地下城（1城2镇），地上世界有三座骑士堡（2城1镇）、一座地狱堡（城），左上和右上分别是中立的骑士堡和壁垒。一开始，凭着两只大天使可以直接攻下地上世界敌人右方和中间的城，右下的城市并不是敌人主要的兵力来源，因此，可以晚一点再占领，左上方和右上方的中主城市也是同样的道理。如果主打骑士堡，当然是以生产大天使为第一目标，若是城中的魔法塔可以学到召唤船只，可以借由海路直攻Steadwick。若是没有召唤船只的法术，那就必须经由地下世界攻击若是要快攻，可以从中间偏右上的入口进入地下世界，阻碍较小，但如果已经进入中长期（第二个月以后），中间偏右下的入口虽然有黑龙把守，但是



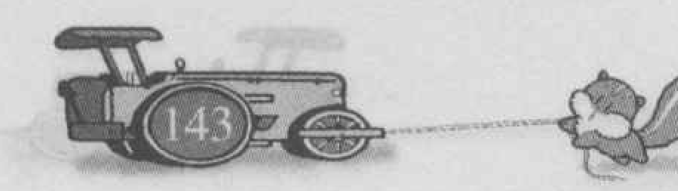
比较接近敌人主要的兵力供给地，而且为了避免黑龙反被敌人召募，因此，建议应从此入口进入，才能给与敌人最大的打击。中间偏左下的Seer's Hut要找Ladybird of Luck，此物在Gen. Kendal身上，而他则被关在地上世界的左上角，由一群恶魔看守，完成任务后可得Badge of Courage。

第十五章 与恶魔的交易
(Deal With the Devil)

来自Eeofol统治者的信宣称，罗兰（Roland Ironfist）王已成为他们的俘虏，只有一百万赎金才能换回他的生命。这个宣称无法证实，但在彻底的拷问信差后，信差说罗兰王被囚禁在Kleesive，一个位于Eeofol边境的城。无论是真是假，皇后是不会轻易认输的，Clan Kreelah的主要军队，Kleesive，位于Eeofol另外一头的边境，你必须占领Kleesive，并且释放罗兰王，如果他真的在那里，不过他们并没有理由把人质安置在这么靠近前线的地方，因此，小心这一切可能只是个精心布置的陷阱。AvLee的部队将会帮助我们。

任务： 占领Kleesive。

限制： 有些地点只有带着上一关任务物品的英雄可以通过，在这个地点之后的物品将可以带

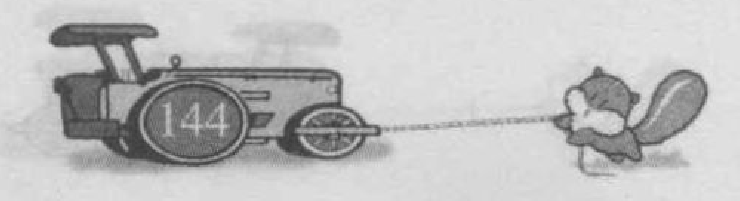




到下一关。

奖 赏： Protect from Fire滚动条、Ice Bolt滚动条、Precision 滚动条 *。

攻略指引： 一开始，我方拥有二座骑士堡（1城1镇）、一座壁垒，一位英雄，但是领土被分为上下两块，一开始互不相通，建议主打骑士堡，因为下方的领地内还有一座金矿，应尽快占领，而且一开始的资源仍然只够全力发展一个城堡，无论主打天使或骑兵，都可以在第一个星期盖出，不过两者只能选其一。由于敌人拥有五座地狱堡（3城2镇），若战到中后期，在部队的量上我方将处于下风，因此，应在第二个星期，至少第三个星期冲破Pit Lord的封锁，以占领敌军在外围的四个地狱堡为目标。接着，就只等着兵力的累积，突破Arch Devils，攻下Klessive。中间的Seer's Hut要Sword of Hellfire，此物就在Seer's Hut的右下方，不过要越过一座山脉，完成后得Shield of the Damned。右下角的Seer's Hut要找Shield of the Damned，此物是上一个任务的奖励，完成后得到Tome of Fire Magic。右上方的Seer's Hut要找Tome of Fire Magic，此物是上一个任务的奖励，完成后得到Lion's Shield of Courage。通过左方Arch Devils，其内的区域有些敌人埋伏其中，要小心，在通过蓝



色的塔后，可以得到 Charm of Mana。

第十六章　中立事件
(Neutral Affairs)

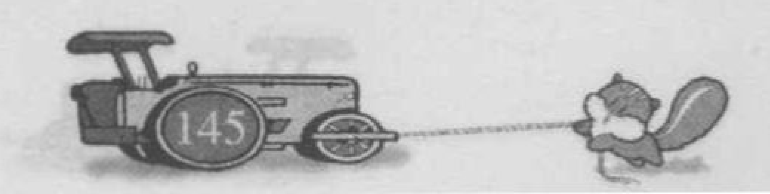
Tatania 和 Krewlod 在边境的战斗已持续了好几个月，他们不但侵入我国，也互相作战。以往，Bracada的巫师们并不参与任何战争，但由于伊利西亚最近发生的许多事，他们决定帮助我们。巫师们在伊利西亚／Tatania／Krewlo边境建造了一个简单的前哨站，而我们也已派军队前往此地，我们的任务不只是停止 Tatania 和 Krewlod 的战斗，还要重建伊利西亚的边境。快速地打击你的敌人，让他们知道，他们以为可以趁着伊利西亚衰弱时谋取利益，是一件不明智的决定。

任 务： 占领所有敌军的城堡，并且消灭所有敌人的英雄。

限 制： 有些地点只有带着上一关任务物品的英雄可以通过，在这个地点之后的物品将可以带到下一关。

奖 赏： Logistic专家级*、Shield of the Dwarves Lords （+2Def）、Centaur' s Axe （+2Att）。

攻略指引： 一开始，我方有一座塔城（城）两座骑士堡（镇），以及一名英雄，由于只有塔城是

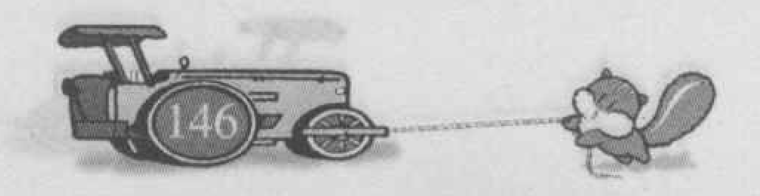


城级的城堡，主打塔城应该是较佳的选择，因此，骑士堡只要盖Town Hall增加金钱收入即可，所有资源拿来建设塔城。敌人有两个，Tatania和Krewlod，都有一座骑士堡（镇），以及两座主堡（1城1镇），不过他们并不会合作（Free F or All！？）。在建设塔城时，最缺乏的是宝石矿，因此，请把区域内所有的宝石拿到，而塔城的建设当然是以能生产Giant为目标，七天刚好可以盖完。在区域内有四个避难所，记得每个星期都去逛逛，常常会有些强力部队，如果第一个星期就能征召到强力兵种，占下金矿对日后的发展有很大的帮助。第二个星期征满兵后，玩家可以自行选择从左方的关口，顺着道路一路向南进攻蓝色的兽人族，或是从中间的关口直冲紫色蛮人族。通过右下角的红色塔，可以得到Speculum。

第十七章　隧道与穴居人

（Tunnels and Troglodytes）

地下城的领主非常聪明，当Eeofol的恶魔部队在攻击伊利西亚的边境时，他们挖了一条通往Steadwick的隧道，这条隧道几乎跨越了整个国家。我们伊利西亚的皇家军队已经将入侵者赶到伊利西亚的东半部，但是，我们不能不顾那些地下城领



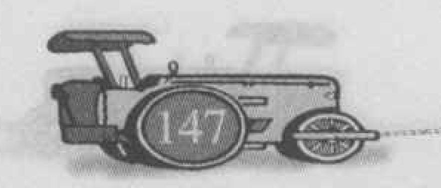
主的撤退，你的任务就是把他们赶回Nighon的地盘，并且在“他们”家里建立一座我们的堡垒。AvLee和Bracada的部队在这场最后的惩罚战中都会援助我们，消灭所有Eeofol和Nighon的基地，给他们上一堂让他们永远也无法忘记的课。

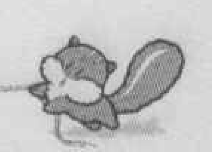
任务：占领所有敌军的城堡，并且消灭所有敌人的英雄。

限制：有些地点只有带着上一关任务物品的英雄可以通过，而奖赏也是非常得优厚。

奖赏：Navigation专家级、3个1级魔法塔*、1个3级魔法塔。

攻略指引：一开始，我军拥有骑士堡、壁垒，和塔城各一，而且都已经具备许多基本建筑，也拥有三名英雄，而敌军拥有五座地下城（3城2镇），都位于地下世界，左半边有三个入口可以通往地下世界，虽然有三座城堡，分别对应一个地下世界的入口，由于敌人的城堡都距离地下世界入口有一段距离，因此，并不太需要担心被偷袭的事。最重要的建筑要算是位于下方的Hill Fort，如此，所有的城堡都不需盖升级的建筑，省下许多的资源。不过，一开始仍然应该集中发展，而部队都应该先在此升级，再进入地下世界，而海上也有不少的资源，别忘了派几个人去拿。由于本关地图颇大，运

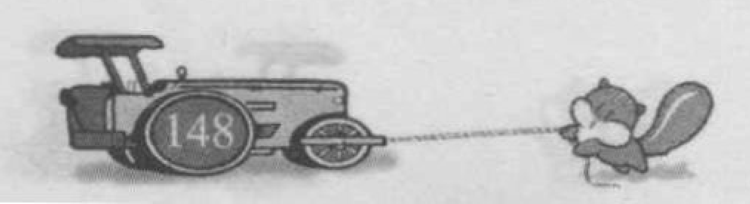




兵线的建立特别重要，而海上资源是否可以快速取得，也是重点所在。由于敌人资源和城堡数都比我军多，因此，最重要的当然是能否将敌人快速地各个击破，如果将战事拖到中后期，就相当麻烦了。利用漩涡，可以比较快速地到达敌军的后方，但漩涡传送的地点是随机的，因此，可能还要碰点运气，何况还可能找不到上岸的地方。通过左上方棕色的塔，可以得到 Sentinel’s Shield（+12Def,-3Att）。在左下方的白色帐篷可以通过右上方白色的塔，不过，右上方的传送门是单向的，只能从右上方传送回左方，而不能反向传送。地上世界下方小岛上的黑色帐篷可以让玩家通过地下世界左上方的黑色塔。

第六部　父亲之歌
（Song for the Father）

复兴伊利西亚的最后一个步骤，就只剩下将 Deyja 的死灵部队赶回他们贫瘠的土地，但是，有复活的葛利风王在领导他们，这将是场艰巨的任务。



第十八章　安全通路

(Safe Passage)

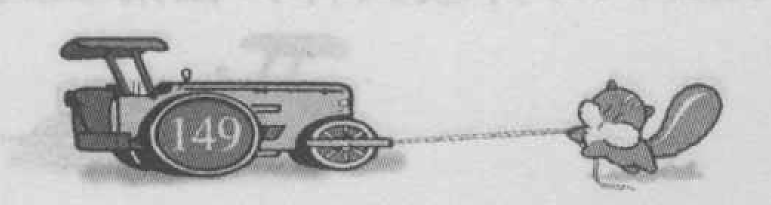
死灵术士Nimbus宣称，他可以证明是谁杀了葛利风王，他必须安全地抵达我们的前哨站，否则，我们将永远无法得知真相，替他清出一条路，并带他前来我们的城堡(语音中提到，国王葛利风并非自然死亡，而是遭到下毒而亡的)。

任务： 死灵术士Nimbus必须带着Statesman's Medal抵达Highcastle。

限制： Nimbus和最强的七位英雄可以被带到下一关。

奖赏： Boots of Speed、Basic Logistics*、2500元。

攻略指引： 小地图，打快攻，升级弓箭手，增兵，多找几个英雄，将兵集中在一位英雄身上，第一周就可以将敌人全灭，接下来只要慢慢建设，找到上方、左上和右下的三个帐篷，就可以顺利地把Nimbus带回Highcastle。不过，为了下两关比较好打，最好是将英雄练强一点比较好（打败所有怪物，加属性地点全去，魔法塔盖满，法术学齐）。





第十九章　联合作战
(United Front)

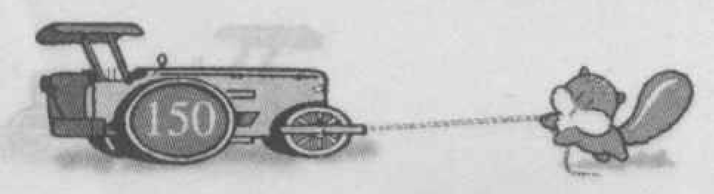
在伊利西亚的战争史上，从未有过四个种族的联合部队在同一阵营，而今日，我们要对抗不死军团，但我方却也要借助不死军团，也许很奇怪，但是这是惟一能确保战胜Deyja的方法。为了取得胜利，你必须完全地控制这块区域。

任务： 占领所有敌军的城堡，并且消灭所有敌人的英雄。

限制： 最强的六名英雄会被带往下一关。

奖赏： 35Royal Griffins、35Iron Golems、35Grand Elves*。

攻略指引： 一开始，我方拥有死灵堡、骑士堡、壁垒，和塔城各一，敌军有四座死灵堡。此战的地图不小，有四个关口可通往内外，但下方的两个关口是双方主堡距离最近的信道，因此，应该将重点放在下方的骑士堡和塔城，毕竟，敌人要绕个一大圈才能攻击到我方的死灵堡，就让他占去又何妨，就当做是诱敌战术吧，何况地图下方（骑士堡的右下）还有一个Hill Fort，对于需要庞大资源才能升级的Cloud Temple（生产Giant→Titan），特别有帮助。主打骑士堡或塔城（先抢宝石矿），利用Hill Fort升级兵种，在第三周以后就可以往北



进攻，记住，别拖太久，否则一大群的骷髅兵也是很可怕的，不过，也别太快把敌人全灭，把他们打得半死不活后，让你的英雄好好练练等级，以及提升属性，以迎接最后一关的挑战。此外，右下方蓝色的帐篷，可以让玩家通过敌方领地中央的蓝色塔，里面有一座骑士堡，可以招募大天使，对于战力的提升不无帮助。

第二十章　为国王，为国家
（For King and Country）

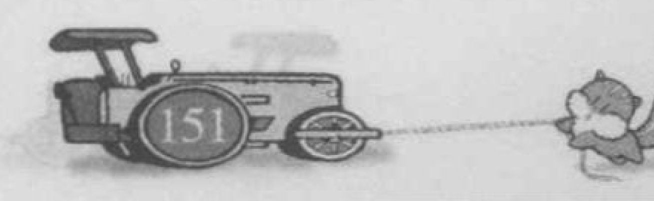
国王之墓的所在及现在葛利风王所在之地，都是我方的目标，必须把这两座城市都攻陷，如此我们才能将葛利风王赶下他的王座。

任 务： 占领所有敌军的城堡，并且消灭所有敌人的英雄。

限 制： 不能失去凯萨琳皇后和Lord Haart。

奖 赏： Helm of Heavenly Enlightenment（All+6）*、Tome of Earth Magic（All Earth Magic）、Spellbinder' s Hat（All 5th Level Magic）。

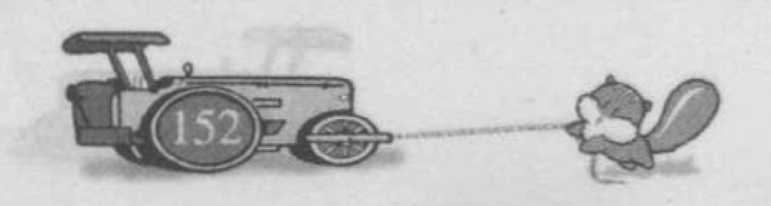
攻略指引： 这一关我方一开始有骑士堡、壁垒，以及塔城各一，而且已经有相当完整的建设了，而敌方只有两座死灵堡，但因为第二个星期敌方就会带着鬼龙、死亡骑士等强力部队向我方杀



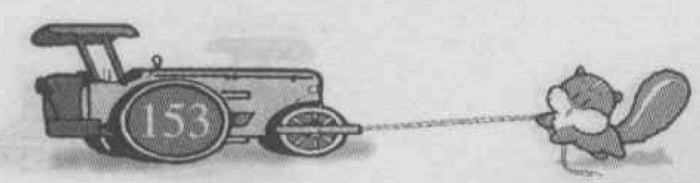
来，如果不提早准备，肯定被杀得大败。比快，也比英雄的能力，务必在第一个星期就拼出天使，最好能升级到大天使，否则，骑兵也要升级，在第一个星期最后一天把最强的英雄（记得戴上All+6的小帽）调到中间偏右的关口，利用运兵线，以最快的速度将兵力运送给他，对敌军分散的兵力一一做出最猛烈的攻击，顺手攻下敌军的城堡，并扫除死灵军团的残军败将后，就等开香槟庆祝胜利和欣赏结局动画了。注意，别让凯萨琳皇后和Lord Haart上前线，要把这两人藏好，否则，一开战，他们连逃命的本领都没有。地下世界左方，左下，中间，右下各有一个红色的传送门，这四个传送门互通，但通到哪个门是随机决定的；右下和中间各有一个紫色的传送门，这两个传送门互通，这些地方都有些不错的宝物，走哪一个自己决定好了。

终章

历经千辛万苦，我军终于击败了不死军团，来到葛利风国王所在的城堡，在击溃守城的骷髅兵后，我终于又和父王葛利风面对面接触，也该是Lord Haart上场的时候了。我的父王葛利风是遭到毒杀的，凶手正是Lord Haart，让父王亲手复仇正是Lord Haart的最终任务。也该是父王安息的时候



了，奉葛利风王之命，我，凯萨琳完成了伊利西亚的重建，而他的荣耀将永远媲佑伊利西亚的繁荣。





王国兴亡录

内政之章

A、上手十守则:

1、游戏一开始，玩者首先要做的就是建造生产粮食以及可以征税的设施，第一步，为了要取得收入，可先建设市场、田地和牧场，等到财源足够的时候，再建造兵营、大学、教堂以及行会即可。

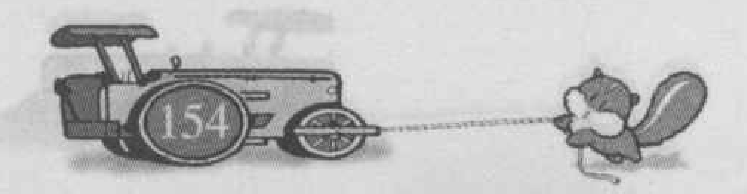
2、为了要顺利完成设施，玩家就必须先行编组劳动部队，只要执行部队指令中的委任，则指定的部队就会持续兴建该项设施，直至建造完成为止。

3、玩家如果是选择光明诸国的剧本，则最好多派那些闲着没事的人员去外头进行探索任务，此举不但可以捕捉到一些怪物系的士兵，并且以此来建造生产怪物系士兵的设施。

4、如果玩家拥有酒馆的话，就可以从其中得知大型设施的设施组合情报，在获得此类消息之前，玩家是无法建造大型设施的。

5、只要神殿的规模一扩大，玩家就可以增加城市的统治范围，如此才能够建造更多的设施。

6、工坊的数量愈多，则所能制作的武器等级



就愈高，除了以建设工坊来增加武器装备之外，玩家还可以经由探索以及战争任务来取得，当己方资金不足时，也可以将这些武器装备送至商店贩卖，以此换取金钱。

7、将后方城市的统治方针设定为重视运输，并且将该座城市的治理权委任给领主，如此一来，玩家就可以专注于敌我双方的军事变动了。

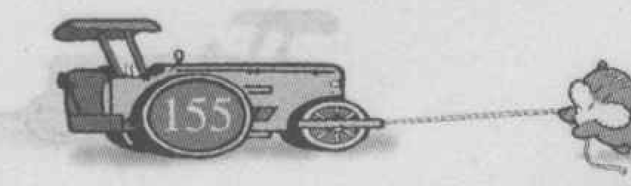
8、位于天险附近的城市，有时可能会因地震、台风以及火山爆发等等的天灾，而导致设施的损失，由于这些天灾是无法事先预防的，所以最后的办法就是重新建造。

9、玩家在建造大型设施之前，一定要弄清楚此项大型设施的组合内容，但是，一旦建造错误的话，玩家只须在原地点重新建筑，则新的设施就会把旧的设施覆盖过去。

10、当己方女巫的等级太低时，可能会发生大型设施的建设失败，所以，玩家在兴建大型设施之前，务必确认一下女巫的执行成功率。

小型设施

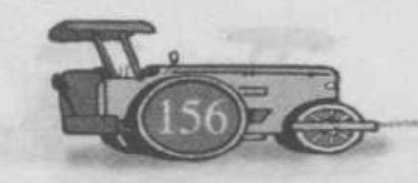
设施名称	说明	建设费用	金钱收入	粮食收入	征兵兵种
田地	栽种可以成为粮食的农作物，农作物在三月和九月时收获	100	无	600/年	无
牧场	饲养可成为粮食的家畜，家畜在三月和九月时屠宰上市	100	4/月	500/年	无
工坊	制造武器和防具的设施，是要执行制作武器的指令时所必备的设施	100	6/月	无	无



兵营	士兵的宿舍，可以征收战士系的士兵	100	2/月	无	战士系
教堂	是市民心灵寄托的所在，也是僧侣们修行的场所，可以征收僧侣系的士兵	100	4/月	无	僧侣系
大学	让市民学习神学和魔法学的设施，可以征收法师系的士兵	100	2/月	无	法师系
行会	盗贼们的情报交换场所，可以征收盗贼系的士兵	100	6/月	无	盗贼系
市场	提供食品和日用品流通的场所，每月都会缴纳税金	100	20/月	无	无
城镇	一般市民居住的地方，征兵数会增加	100	6/月	无	无
小恶鬼的城镇	小恶鬼居住的城镇，光明方如果没有逮捕到小恶鬼就无法建造	100	2/月	无	小恶鬼
女首鸟身兽的巢	女首鸟身兽居住的地方，光明方如果没有逮捕到女首鸟身兽就无法建造	200	2/月	无	女首鸟身兽
蜥蜴怪的沼泽	蜥蜴怪居住的沼泽，光明方如果没有逮捕到蜥蜴怪就无法建造	200	2/月	无	蜥蜴怪
粘液菌增殖所	用来繁殖粘液菌的设施，光明方如果没有逮捕到粘液菌就无法建造	50	2/月	无	粘液菌
酒馆	可以每个月向吟游诗人打听传闻，是要执行录用的指令时、所必备的设施	100	4/月	无	无
墓地	只有黑暗方才能够建设，可以征收还魂尸、骷髅、活僵尸等的士兵	200	5/月	无	僵尸兵系
图书馆	一般市民学习的地方，收藏着许多神学和魔法学的书籍	200	2/月	无	无
竞技场	骑士们较量本事的场所，金钱收入之高，仅次于市场	200	10/月	无	无
葡萄园	生产葡萄酒的地方，葡萄酒同时也可以成为药品的原料	200	10/月	无	无

大型设施

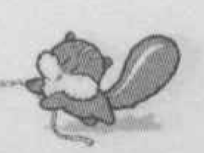
设施名称	说明	组合设施
士官学校	骑士的训练设施，骑士的经验值，每个月会自然地增加	兵营、教堂、大学、行会
欢乐街	收入会成为原来的一点五倍，即使是因为执行了变换设施使得酒馆消失了，一样可以执行录用，也可以打听传闻	市场、城镇、酒馆、葡萄园
药品研究所	研究、开发恢复药的设施，是要执行制作道具的指令时，所必备的设施	田地、牧场、大学、葡萄园





妖怪编制所	怪物兵的综合编制设施，拥有相当于各征兵设施两个分量的效果	任何四种怪物兵的征兵设施
贤人之城镇	法师、僧侣、女巫之骑士的经验值，每个月会自然地增加	城镇、图书馆、大学、教堂
石柱群	拥有不可思议之力量的石柱，在遭遇到灾害时，将不会受到任何损害	视传闻内容
剑士之城镇	骑士和盗贼的经验值会自然增加，但是如果增加该设施的话，效果也不会改变	竞技场、兵营、行会、城镇
百货店	原设施的功能消失，但是收入会变为原来的1.5倍，但是如果增加该设施的话，效果也不会改变	田地、牧场、工坊、市场
批发市场	此设施具有两处田地以及四个牧场的效果	田地、牧场、两座市场
工艺之城镇	此设施具有三座城镇和三个工坊的效果	两座城镇、两个工坊
僧侣之城镇	此设施具有三座城镇和三所教堂的效果	两座城镇、两所教堂
集合市场	此设施具有六座市场的效果	四座市场
大农场	此设施具有六处田地的效果	四处田地
熟练的工坊	此设施具有六个工坊的效果	四个工坊
经济之城镇	此设施具有三座城镇和三个市场的效果	两座城镇、两个市场
法术学院	此设施具有六所大学的效果	四所大学
大教堂	此设施具有六所教堂的效果	四所教堂
战士之城镇	此设施具有三座城镇和三座兵营的效果	两座城镇、两座兵营
盗贼之城镇	此设施具有三座城镇和三所行会的效果	两座城镇、两所行会
综合农场	此设施具有三处田地和三处牧场的效果	两处田地、两处牧场
战士培养所	此设施具有六座兵营的效果	四座兵营
屯田兵营	此设施具有田地和牧场各两处以及四座兵营的效果	田地、牧场、两座兵营
武器市场	此设施具有三处工坊以及三个市场的效果	两处工坊、两个市场
高楼住宅街	此设施具有六座城镇的效果	四座城镇
高超的行会	此设施具有六所行会的效果	四所行会
亡灵坟墓	此设施具有六处墓地的效果	四处墓地
法师的城镇	此设施具有三座城镇以及三所大学的效果	两座城镇、两所大学
大牧场	此设施具有六个牧场的效果	四个牧场





战争之章

A、上手十守则：

1、当己方进攻敌方城市，而想减低兵力消耗时，玩家可以选择集中力量攻击敌方神殿，但是要小心敌方神殿的魔力积蓄，一旦魔力积蓄到达100%，就要立刻分散进攻部队，以免造成更多的损失。

2、当己方守备而想减低兵力消耗时，玩家可以选择集中力量攻击敌方的第一部队，利用己方的第一部队去引诱敌军的其他部队，然后再以剩余的兵力打击敌军的第一部队即可。

3、玩者可以利用神殿魔法去攻击敌方城市，攻击行动如果成功，则对方神殿的防御力便会降低，之后，当己方进攻该座城市时，直接攻下神殿的机会就会比较大些。

4、将后方城市的部队设定为运输部队，并且委任他们固定向前线城市输送物质，以此便利于战争时之所需。

5、当我方部队停留于敌人设施上时，可执行掠夺的指令，这样一来不但能够得到敌方的粮食，也可以顺便破坏掉该项设施。

6、当玩家选择黑暗狂云的剧本时，在初期可

以利用阿特莉雅的召唤指令来增加所属之怪物兵。

7、当玩家进行探索的任务时，最好将盗贼系的士兵编入成员，因为，他们通常具有开锁的能力，届时可以利用这项能力打开宝箱，或者是释放被囚禁的人质；其次，在出发前也要准备足够的恢复药，以便迎接随时可能发生的战斗任务。

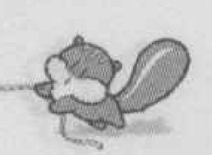
8、预防敌人神殿攻击的最好方法，就是本身积蓄足够的魔法力，多录用一些属性与该城市相同的女巫吧！这样，魔法力的积蓄会比较快一些。

9、当己方无法准时对所属之兵士发出粮饷时，这些士兵可是会弃你而去的，因此，玩家要随时注意国家的财粮收支状态，以便作征兵的调整。

兵种一览

兵种名称	说明	编组费用	攻击力	魔力	行动力
战士系	基本攻击力高，率领战士以及骑士	20	10	4	8
僧侣系	攻击力比起法师系高，率领祭司、主教、贤人、女巫	20	6	7	36
粘液菌	下级怪物	5	8	3	20
女首鸟身兽	中级怪物，行动力行高，拥有翅膀，可以在空中飞翔	40	14	7	36
骷髅	僵尸兵系的中级怪物，僵尸兵系不需要消耗粮食	0	11	5	26
活僵尸	僵尸兵系中最强大的怪物，可以征兵的数量极少	0	15	5	28
法师系	魔法攻击力高，率领法师、男巫、贤人、女巫	30	4	12	5
盗贼系	行动力高，率领盗贼、刺客、忍者	15	7	3	10
小恶鬼	中级怪物，能力要比粘液菌要强	10	12	6	26
蜥蜴怪	攻击力虽然高，但是编组费用却也是最贵的	50	18	7	30
还魂尸	僵尸兵系中最下级的怪物，能力稍微比骷髅要差一些	0	9	5	22





10、当玩家施展魔法时，要考虑施法者的属性、地形以及气候的关系，因为这些因素会直接影响魔法施展的效果。

人事之章

A、上手十守则

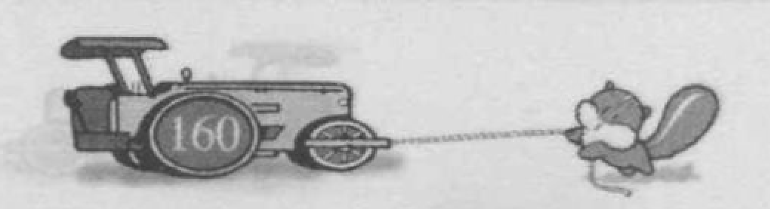
1、酒馆中常常会有一些流浪骑士的消息，找到并且录用他们，以此壮大己方的阵容。

2、己方部属除以兴建特定的设施来提升其能力值外，常派他们出去执行探索任务也是个不错的办法。

3、当己方部属的等级到达15时，玩家就可以对其进行转职的指令，一旦转职完毕，该员所能使用的魔法以及技能的种类就会增加。

4、当玩家逮捕到敌方的部将时，可以利用会见的指令将之说服，如果说服俘虏成功的话，就能够将该员纳入己方麾下，不过当玩家的角色为光明诸国时，则要先以会见的指令将阿特莉雅的魔法控制力消除，之后，才可以进行录用的工作。

5、任命有特殊能力的人担任国家的重要职务，如摄政的智力数值高，则金钱和粮食的收入就会增加；骑士团长的攻击力数值高，则征兵人数就会增加；大神官的魔力数值高，则积蓄魔法力的速度



就会增加。

6、部将的属性会因所属的阵营不同而有所改变，改变的内容包括所能装备的武器，以及能够使用的魔法与技能。

7、想要录用流浪的人才来为自己效力的话，使用等级数值高的人员比较容易成功。

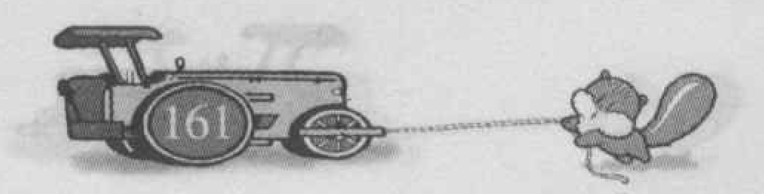
8、部属所能率领的士兵数只与其担任的职务和身份有关，能力值的大小则不会影响。

9、平均地分配所获得的宝物给部属们，因为这些宝物会直接提升己方将领的能力值，所以，如果发现同一位将领具有两件以上的宝物时，把它们分给其他没有宝物的人，由于《王国兴亡录》中没有将领忠诚度的设定，因此，玩家不必害怕部属们会下野离去。

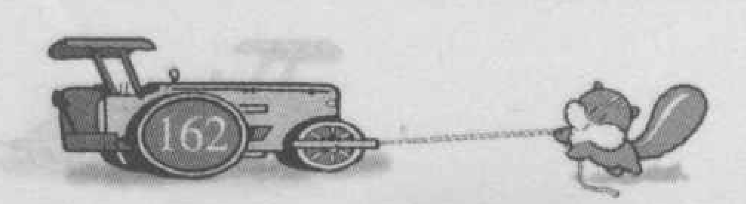
10、所有的骑士都会拥有一个专门的职业，根据职业的不同，在战争中所能使用的魔法、技能以及所率领的士兵数就会产生差异，这是玩家在编组进攻部队时绝对要考虑的重点。

评论之章

《王国兴亡录》充满着光明与黑暗的神话与魔法，其中，不同种族的人类与怪物共生，以幻想的大陆“米拉迪亚”为舞台，展开了战略级的幻想仿



真游戏。基本上，本款游戏主要是延用了《三国志》系列的游戏引擎，因此，以往玩过此类游戏的玩家们，应该不难适应于它的操作平台。再者，谈到光荣所出的战争策略游戏，就不难联想到其组织架构的缜密性，虽然在《王国兴亡录》中只有两套剧情可供玩家选择，但是其出场的主要人物却高达250人以上，而且每个人物都有其代表性的列传以及图像。除此之外，本款游戏在战争仿真的前提之下，还增加了些许解谜和寻宝的任务，而这些看似旁支剧情的任务，却会直接或间接影响玩者的结局！严格来讲，《王国兴亡录》在光荣的游戏中只能算是小型游戏，但是，这不代表它的整体表现比起大型游戏有若干的逊色，以往也玩过不少光荣的策略型游戏，不过，大多数都与历史背景有关，像这次以幻想仿真为脚本，的确有令人耳目一新的感觉。不管如何，这款带点RPG剧情的战争策略型游戏还是值得玩家们好好品玩一番的。

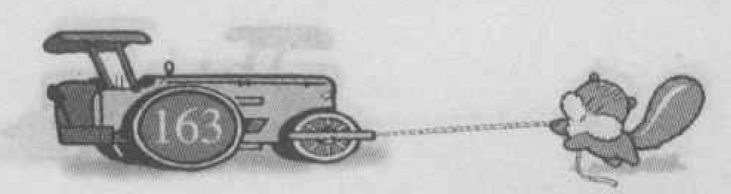




战国策II

玩法解说

游戏开始时，玩家要注意不断流逝的时间！由于游戏为实时战略，虽然时间可随玩家调整快慢，但一不留神就会遭到四面楚歌的危机。因此，在游戏开始时，最好先点选出内政的画面，这样不仅可以暂停，而且也是优先要做的工作。一开始，先任命相国、太尉、司空、司寇、司徒和太守的职位。接着，可暂时让他们自动做些事。注意，只要在游戏进行中点选任何选单，游戏就会自动暂停！当这些人物都分配好位置后，建议优先指令是寻才，因为寻才可找到新武将、美女和宝物。人才够时，玩家的国库也应存有一笔小钱了，如果运气不好，会遇到天灾。此时，可招募士兵，若钱不够可卖特产！是让你瞬间致富的好方法！有钱有闲又有兵时就可以打仗了。不过，在领兵作战前，最好先考虑自己国土该朝哪个方向进展，再来决定攻打目标和结盟对象。决定了对象后，先派将军去充当间谍，再使用谋略来削弱敌军的防守力量，并做好自身领土的防卫工事。之后方可安心发兵，由于初期游戏中一个城只能派出一队，所以，最好是两个城





交替出兵胜算较大。

武将资料表解说

年龄：武将的岁数。

智：影响外交、计谋和设陷阱等等的成功率；影响农经、商业与建设。

信：影响农经、商业与建设值，影响武将间的关系，如外交成功率。

仁：影响武将间的关系，如外交成功率。

勇：影响治安值和军事能力。

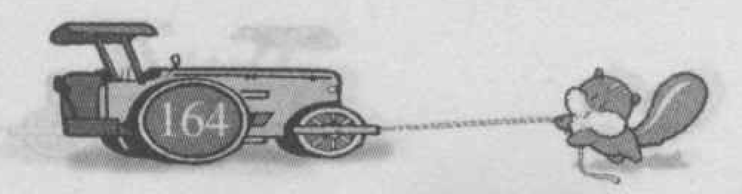
严：影响治安值和军事能力。

忠：武将的忠诚心，每年都会变化，而其变化的程度和武将的个性有关联。个性（A）的人，每年会下降1～2；个性（B）的人，每年会下降0～2；个性（C）的人，忠诚度会每年+1。每战败一次，忠诚度下降1～6。体力：影响部队灭亡时的逃跑成功率。体力每4个月＋1(从20～55岁)，55岁后每4个月－1。

经：各项能力的经验值，当经验值＝100时，该项能力值上升1点。

智：经验值会随着年龄的增加每月＋5（从20～55岁)，而当年龄从55岁到老死时，经验值每月-10。

信：只有在担任官职时才会增加。



仁：经验值的增加则是从40岁以后至老死，每月加5。

勇：经验值会随着年龄的增加每月+5(从20～55岁)，而当年龄从55岁到老死时，经验值每月-10。

严：经验值会随着年龄的增加每月+5(从20～55岁)，而当年龄从55岁到老死时，经验值每月-10。

每战斗胜利一次(指敌方退却或是我方把敌主将俘虏)，其所有参与战斗的武将智、仁、勇、严经验值都增加9，政治经验＝（智的经验值＋信的经验值）/2、战斗经验＝（勇的经验值＋严的经验值）/2。

个 性：分为三大项（A）懦弱、畏难、奸诈（B）偏激、残暴、好斗（C）仁厚、忠勇、侠义、中庸、王道。

职 别：显示此人目前所担任的工作。

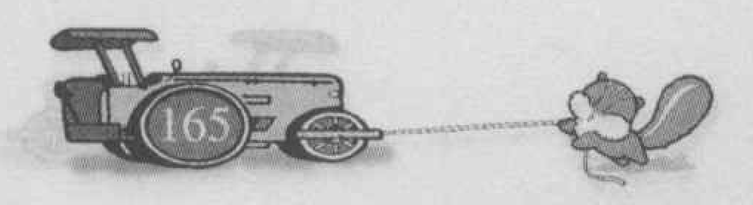
相 国：智、信、仁、勇、严经验值每个月+8～10

太 尉：信、仁经验值每个月+4；智、勇、严经验值每个月+9

太 守：智、信、仁、勇、严经验值每个月+9

司 徒：智、信、仁经验值每个月+9；勇、严经验值每个月+4

司 空：智、信、仁经验值每个月+9；勇、严



经验值每个月 +4

司寇：信、仁经验值每个月 +4；智、勇、严经验值每个月 +9

城池数值关系

玩家只需指派将军去担当下列几项官职即可，因为他们会不停地自动工作来增加每座城池的产量。另外，每个月每个城（首都例外）需要花费120元在建设、商业、农业、治安方面；至于首都则需要花费200元在建设、商业、农业、治安方面。

1. 首 都：

农经值的升降主要是取在相国与司徒的智与信值的平均值——X

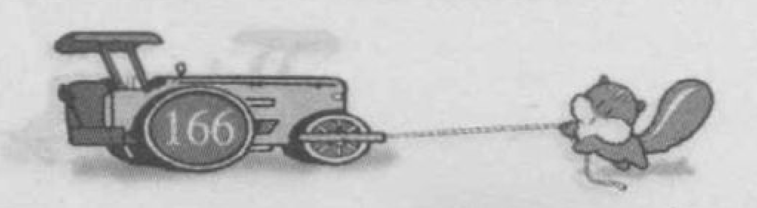
当 X>90时，农业值每两个月+3，80<X<90时，农业值每两个月 +2 X<80 时，农业值每两个月 +1

商业值的升降主要是取在相国与司空的智与信的平均值——X

当 X>90时，商业值每两个月+3，80<X<90时，商业值每两个月 +2 X<80 时，商业值每两个月 +1

建设值的升降主要是取在司空与司徒的智与信的平均值——X

当 X>90时，建设值每两个月+3，80<X<90时，建设值每两个月 +2 X<80 时，建设值每两个月 +1



治安值的升降主要是取在太尉与司寇的勇与严的平均值——X

当 X>165时，治安值每两个月+3，100<X<165时，治安值每两个月 +2 X<100时，治安值每两个月 +1

2. 地 方：

农经值的升降主要是取在太守的智与信的平均值——X

当 X>90 时，农业值每两个月 +3　80<X<90时，农业值每两个月 +2　X<80时，农业值每两个月 +1

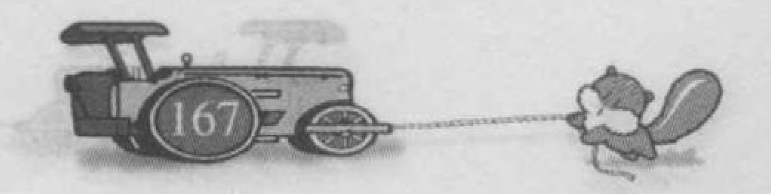
商业值的升降主要是取在太守的智与信的平均值——X

当 X>90 时，商业值每两个月 +3　80<X<90时，商业值每两个月 +2　X<80时，商业值每两个月 +1

建设值的升降主要是取在太守的智与信的平均值——X

当 X>90 时，建设值每两个月 +3 ，80<X<90时，建设值每两个月+2 X<80时，建设值每两个月 +1

治安值的升降主要是取在太守的勇与严的平均值——X



当 X>165时，治安值每两个月+3 100<X<165时，治安值每两个月 +2 ， X<100时，治安值每两个月 +1

外交小秘方：

游戏初期，每一国家都处于外交对等的情况，想要同盟的话可趁此时机；但不要同盟自己以后想攻击的目标，因为解除同盟是很不好的。选择毁约时，友好下降，武将会不满你任意毁约，国内所有武将的忠诚度下降10%～30%，人民的忠诚度会下降10%～20%。在一般同盟和作战同盟之间，作战同盟较好，他会应你的要求派兵来帮你打仗。

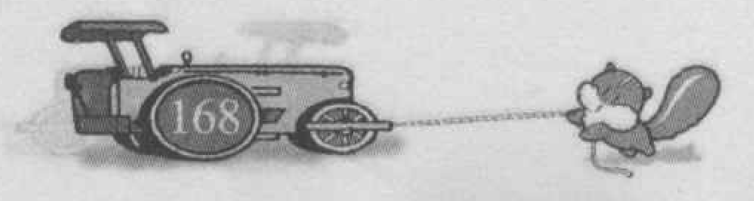
外交建议：

	齐	楚	燕	秦	韩	赵	魏
齐			□			○	□
楚	○			□			□
燕	□					□	○
秦	○				□	□	
韩	□	○		□			
赵		□			○		□
魏	□		□		○		

◎：优先同盟国；○；第二顺位；△：第三顺位

战争小秘方：

＊ 各国兵种配置比例：

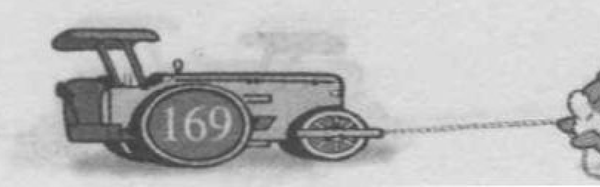


	徒兵	马兵	车兵	弩兵
齐	12	6	1.5	12
楚	6	6	1	6
燕	5	10	2	3
秦	15	8	1	6
韩	11	1	1	10
赵	10	2	1	10
魏	1	5	1	10

事实上，在游戏初期，大部分的玩家是可以立刻策马中原的，只有楚国算是个例外。因为楚国的国土几乎和长江流域是一体的，所以常常会饱受水灾之苦，而且由于土地辽阔，所以防守上比较困难，需要玩家多多注意！在补充兵员方面，最好是以步兵和弩兵为主，因为这些兵种比较便宜且方便使用，很容易编成庞大的部队，所以在此建议玩家以这两种兵员为目标来补强。对于初步踏入战国的玩家而言，最好是选择秦国或是齐国来进行游戏会比较顺手！如果想扮演新君主的话，最好要做好心理准备！因为新君主不论是在金钱、粮食和兵力方面都相当得少，要有心理准备！

3. 特别项目：

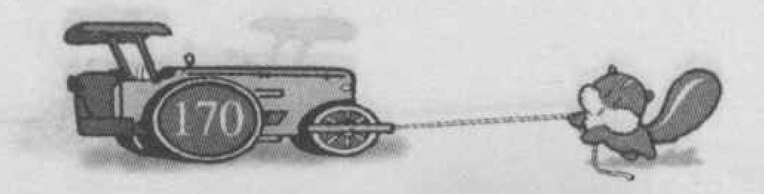
人民忠诚度和治安有关，因此其数值的升降是随着治安值而有所增减。

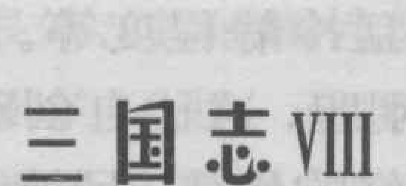


月光宝盒

任意毁约时，人民的忠诚度（治安值）会下降10%～20%。

征兵时，民忠也会下降，每1000兵下降1点。





三国志VIII

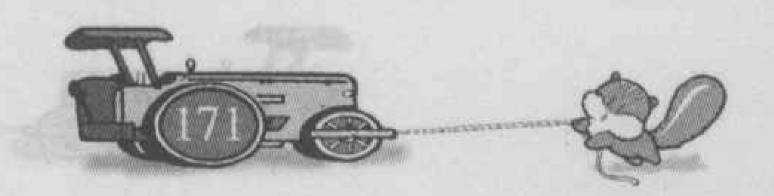
从三国志VII开始引入的个人成长系统，在这一代更加的成熟，也更加的有趣以及合理化，不过难度也更高了，不管是战争、内政还是武将个人的成长，都有新的挑战。而且可以选择一次操控多达八位武将，可以降低不少难度，也可以提供更多的乐趣。

上手建议：

游戏中，越后面的年代剧本，选择人单力薄的势力，游戏难度会越困难，刚上手的时候，建议扮演势力比较大的君主或是属下，进行游戏会比较容易。而自创武将的玩家，也建议先从群雄并立、但是大势力比较少的第二段剧本 189～192 年，或第三段剧本 193～198 年开始。一开始上手三国志VIII的时候，建议各种身份的武将都选一个，可以很快的了解三国志VIII的指令用法。等比较熟悉之后，再重新开始一个剧本并进行自己有兴趣的搭配。

创造新武将：

游戏中，三国志VIII中自创新武将比起前一代可以掌握的属性比较多，虽然四项主要属性、战法和技能还是只能随机数产生，但是还可以设定个性、



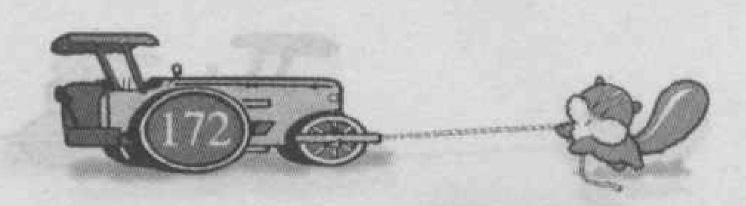
倾向，甚至于勇猛冷静程度等。建议个性选择勇猛、冷静兼备的刚胆，这让自创玩家进行单挑、战斗时可以获得较好的优势。另外，自创武将时也可以指定相性的，借由相性良武将的指定，就可以将自创武将的相性倾向到某个阵营。

下面是自创武将类型的属性上限与特色对照表，提供喜欢自创武将的朋友参考，上限是你创造出的武将属性可以锻炼的数值上限。

新武将类型特色列表

类型	武力上限	智力上限	政治上限	魅力上限	可能出现的专有技能
武力	+20	+10	+10	+10	猛者，武力上限+20
智力	+10	+20	+10	+10	智囊，智力上限+20
攻略	+10	+20	+10	+10	政略，政治上限+20
魅力	+10	+10	+10	+20	人德，魅力上限+20
将军	+20	+10	+10	+20	
提督	+20	+10	+10	+20	容易出现水军兵种
军师	+10	+20	+20	+10	容易出现天文、神算技能
万能	+20	+20	+20	+20	容易出现医疗技能
平凡	+10	+10	+10	+10	

如果想要创造高数值、自己操控的新武将的话，推荐将军、提督和军师型，甚至万能型，属性值会比较高，加上锻炼，就相当不错了。武力型等四个对应特殊技能的类型不太建议使用，一来游戏中这些技能是有可能学到的，二来除了主要对



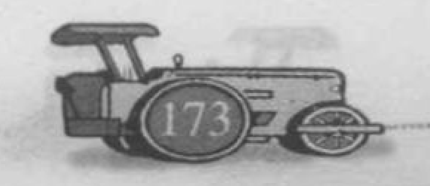
应属性有+20上限外，其他属性都只有+10，这些特殊技能也不特别的好用，而且属性上限最高就是100，要超过100还是需要宝物，如兵书、武器，所以除非想要创造与众不同的新武将，不建议使用前面四个类型。

评定的战略建议：

一般君主和放浪军都有评定，可选择的指令也都大同小异，但放浪军无法进行外交，军事指令也无法输送物资。而一般武将(包括军师)在评定时，也可以主动地提供战略意见，不过能不能实际执行，则要看你的武将特权够不够高，以及和君主、太守，或是军团长的人际关系如何。

每季评定会议的战略指令表

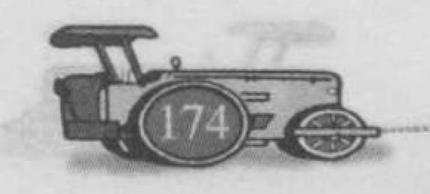
类 别	指令	君主	军师	军团长	太守	头领	一般	解 说
方针	军团	有	无	无	无	无	无	设定军团战略方针
都市	有	无	有	无	无	无		设定所属城市战略方针
编成	有	无	无	无	无	无		军团编成
人事	异动	有	无	有	无	无	无	调动武将
登用	有	有	有	有	有	有		武将个人的人际关系也会出现在登用情报中
授与	有	无	有	有	有	无		赏赐给武将宝物，可以提升忠诚与好感
没收	有	无	有	有	有	无		没收武将宝物
任免	有	无	有	有	无	无		任命军师
解雇	有	无	无	有	无	无		





军事	输送	有	无	有	有	无	无	输送物资给他城
	出阵	有	无	有	有	有	无	发兵出征
	购入	有	有	有	有	有	有	购入粮食
	卖却	有	有	有	有	有	有	卖出粮食
	征兵 募兵	有	有	有	有	有	有	征集士兵
	放浪	有	无	无	无	无	无	变成放浪军，君主专用
外交	赠呈	有	无	有	有	有	无	赠送他势力金钱粮食
	要求	有	无	有	有	无	无	要求友好同盟国共同出征
	同盟	有	无	无	无	无	无	与他势力结盟
	破弃	有	无	无	无	无	无	放弃与他势力结盟
	劝告	有	无	无	无	无	无	劝告他势力投降
	连合	有	无	无	无	无	无	发起反某势力联合军
	加盟	有	无	无	无	无	无	加入反某势力联合军
计略	离间	有	有	有	有	无	有	离间他势力武将
	破坏	有	有	有	有	无	有	破坏他势力城市建设
	扇动	有	有	有	有	无	有	扇动他势力城市住民造反
	内通	有	有	有	有	无	有	与他势力武将约定谋反
	埋伏	有	有	有	有	无	有	指定武将埋伏到他势力
谍报	谍报	有	有	有	有	有	有	取得他势力城市资料

进行评定战略会议的时候，要注意战略点数多寡，每执行一个指令就会用掉一个战略点数，最好先将重要的工作，如任免军师、授与武将宝物以提升忠诚做好，再进行其他的工作。如果要发动战争，建议放到最后来做，特别是玩家操控的武将是主持评定战略会议的君主、军团长、太守的时候，一旦出征，就无法继续战略会议，原来要做的事就需要延到下一季才能作。接下来的仕事任命只需要指定武将仕事的工作即可，武将仕事的结果，也





会在仕事会议中发结果，如果没有成绩，会失去一些信任度。

设施指令与说明

所有身份的武将，除了在野武将无法执行仕事指令外，其他都大同小异，有很多事件都是发生在城市画面中，画面上有很多民众，别忘了有时间多点一下对对话，也会引发一些有趣的小事件。设施的指令中，“见闻”相当重要，不但可以提高民心的掌握，当掌握度达到最高30的时候，还有可能学到技能，例如农村会学到“耕田”，兵舍可能学到兵种等等，甚至计谋也可能学到，所以，别忘了多和设施中的民众聊聊天。

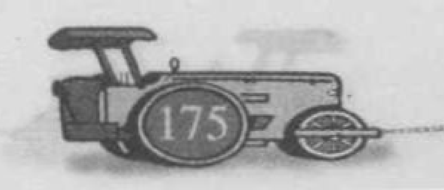
城市画面中设施的指令解说

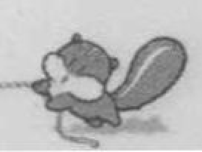
宫城

指令：仕官 消费 :10 解说:在野武将才有的指令，可以向居住都市的势力要求任官。

效果：仕官成功变成一般武将。

指令：会话 消费：10 解说：和宫城里的武将说话，偶而会发生狩猎事件，可选择武艺、人物、仕事话题，可以仕事依赖，当你仕事时会来帮忙。和仇敌会面可以暗杀。







效果：提升亲密度。

指令：寄赠　消费:10　解说:赠送宝物给城中的武将，但是不一定会接受。

效果：提升亲密度。

指令:纳入　消费:10　解说:只有君主才有的指令，把自己一部分持有金钱拨给所在城的国库当财产。

效果：君主持有金减少。

指令：引出　消费：10　解说：只有君主才有的指令，把所在城的资金一部分钱转给自己。效果：君主持有金增加。

饭店

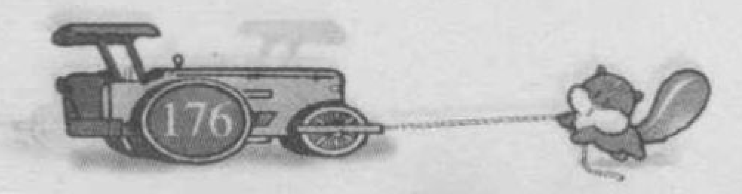
指令：会话　消费：10　解说:和在野武将说话，当城中有在野武将时，才可执行饭店指令（君主会多出登用对话）。

效果:提升亲密度。

指令:寄赠　消费:10　解说:送给饭店中在野武将宝物，亲密度会大幅上升。

效果：提升亲密度。

指令:推举　消费:10　解说:推荐在野武将给自己势力，君主无法使用。



效果: 成功的话，名声功绩＋200。

农村耕作

指令:开垦　消费:60

解说: 使都市的开发值上升。需要10金。

效果: 城开发值上升、魅力经验增加。

指令:见闻　消费:20

解说: 可以使农村民心掌握度上升，增加开垦开发上升值。有时候会发现在野武将，或参加丰年祭，可习得技能“耕作”。

效果: 民心掌握度上升。

市场*商才

指令:商业　消费:60

解说: 使都市的商业值上升，需要10金。

效果: 城商业值上升，政治经验增加。

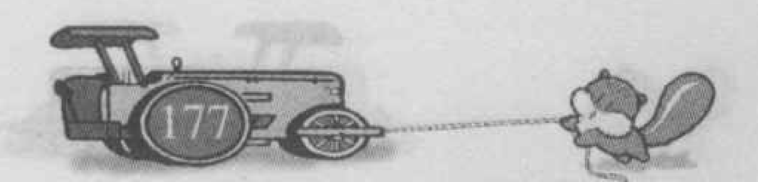
指令: 买入　消费:10

解说: 武将可以在此地买入宝物，拥有商业技能可以以七折购入。

效果: 各地商人不同，宝物也不一样。

指令: 卖出　消费:10

解说: 武将可以在此地卖出宝物，拥有商业技能可较高价卖出 。





效果：很多城的商人每个月不一定会出现。

指令:见闻　消费:20

解说：可以使商业民心掌握度上升，增加商业开发上升值。有时候会发现在野武将，或发生事件，可习得技能“商才”。

效果：民心掌握度上升。

屯所＊警备

指令:治安　消费：60

解说：使都市的治安值上升，治安越好，每年人口增加越多，需要10金，偶而会发生治安事件。

效果：城治安值上升，政治经验增加。

指令:讨伐　消费:60

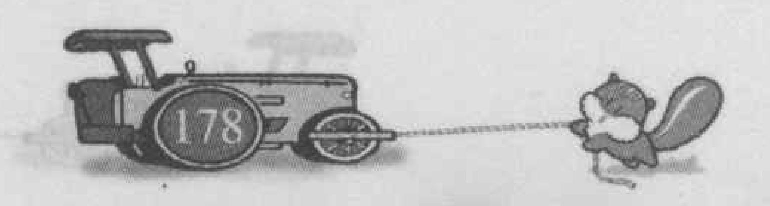
解说：当治安低时，城中会出现大股民贼，会出现讨伐选项，成功会增加士兵数、名声，甚至发生结婚事件，需要10金。

效果：城治安值上升，名声功绩增加。

指令：见闻　消费：20

解说：可以使治安民心掌握度上升，增加治安工作上升值。有时候会发现在野武将，或发生事件，可习得技能“警备”。

效果：民心掌握度上升。



工房 * 发明

指令:技术　消费:60

解说: 使都市的技术程度上升，这是开发兵器所需要的，需要 10 金。

效果: 城技术值上升，智力经验增加。

指令: 见闻　消费:20

解说: 可以使工房民心掌握度上升。也会影响技术开发度，有时候会因此发现在野武将或发生事件，可习得技能“发明”。

效果: 民心掌握度上升。

兵舍

指令:训练　消费:50

解说: 训练武将已经学会的战法,提升熟练度，等级越高，训练成功率越高，但得到的经验值越少。训练时可能学得兵种技能。

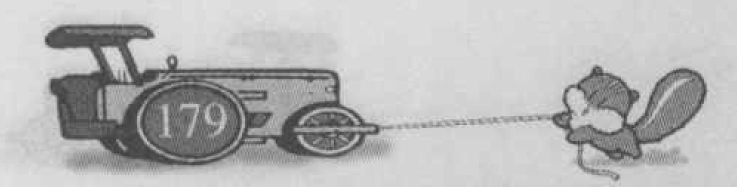
效果: 战法经验值上升。

指令: 见闻　消费:20

解说: 可以增加兵舍民心掌握度,影响训练度。有时候会发现在野武将，或发生献上金钱或宝物事件，可习得兵种。

效果: 民心掌握度上升。

城门 * 建筑



指令：补修　　消费:60

解说:补修60提高都市的防御度，需要10金。

效果:城防御值上升，武力经验增加。

指令:掠夺　　消费:60

解说:掠夺邻接城市的金钱和粮食，并破坏防御度，失败则降低友好度，恶名增加。

效果:武力值上升。

指令:访问　　消费:50

解说:切换到其他的都市去访问、会见他城武将。

指令：转居　　消费：50

解说:只有在野武将能够使用，移居到其他都市。

指令:见闻　　消费:20

解说:和卫兵说话，有时可以发现在野武将或是其他地方武将流传的情报，或是某些城市的谍报情报，可习得技能“筑城”。

效果:民心掌握度上升。

自宅

指令:锻炼　　消费:30

解说:锻炼提升武将的属性，依武将类型上限

各有不同，有时会发生义兄弟教导事件，可以增加技能。

效果：武将属性上升。

指令：宴会　消费：30

解说：邀请同城市内的武将举行宴会，同时增加多个武将的亲密度，每请一位需要30金。相性不合的武将可借由宴会有效提升亲密度。

效果：人际关系上升。

指令：下野　消费：10

解说：除在野武将外的身份武将使用，之后成为在野武将。

指令：发起　消费：100

解说：结合这个城市中的在野武将，组成放浪军，其他在野武将愿不愿意加入以武将的人际关系为参考，不需要在空白地就可以组成放浪军。

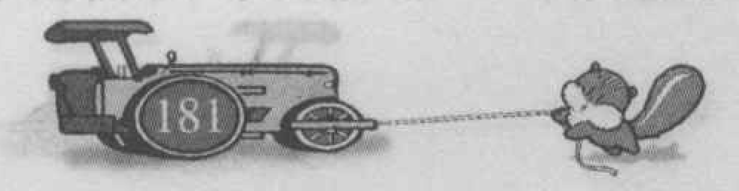
指令：休养　解说：执行完这个月的动作。

酒家

指令：会话　消费：10

解说：和放浪军武将说话，当城中有放浪军时，才可执行酒家指令。

效果：提升亲密度。



指令: 寄赠　　消费: 10

解说: 送给酒家中放浪军武将宝物，亲密度会大幅上升。

效果: 提升亲密度。

指令: 募兵　　消费: 50

解说: 招募士兵,放浪军头领才能执行的指令。

效果: 放浪军士兵数上升。

指令: 入金　　消费: 10

解说: 把自己的钱拨给放浪军公库使用。

指令:出金　　消费:10

解说: 把放浪军公库的钱转给自己，放浪军头领才可以执行的指令。

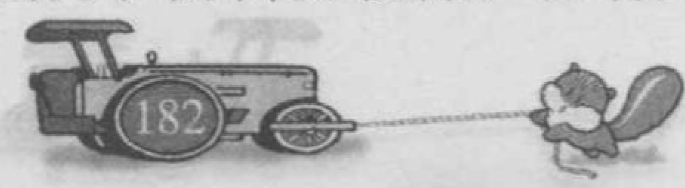
战争指引

游戏中的兵种不少,有的甚至只有占领某些城市才能够编成的兵种，有些则是需要提升技术力才行。编成兵种是需要额外资金的，所以，小心不要把城市的资金给花光了。下表是《三国志Ⅷ》的兵种解说：

兵种、种类及解说

步兵

轻步兵　攻击力、防御力较低，移动力高，



编成花费比较低廉，攻城战时可以发挥破坏的攻击力

重步兵　比轻步兵的攻击力、防御力高，但行动力较慢，每编成100士兵需要2金。技术力 Lv2 的势力才可以使用。

南蛮兵　攻击力、防御力高，移动力强，每编成100士兵需要3金。这个兵种需要占领三江。

骑兵

轻骑兵　机动力强，攻击力比步兵高，但防御差。每编成100骑兵需要5金

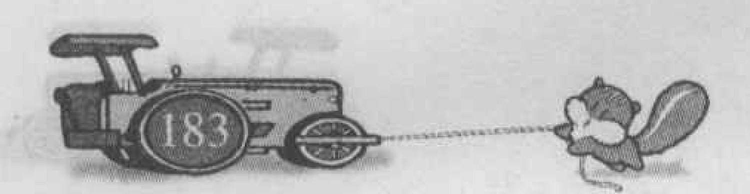
重骑兵　机动力较差，但攻击力和防御力强，每编成100重骑兵需要10金。技术力 Lv3 的势力才可以使用。

山岳骑兵　山岳地带和平地的机动力确保水准，每编成100山岳骑兵需要15金。需要压制凉州或是幽州才能使用。

弓兵

弩兵　防御力脆弱，重视远距离攻击能力，部队编成不需要资金。

连弩车　超强的远距离攻击部队，但是机动性差，火矢和直接攻击能力差，需要其他部队来帮助防守。每编成100连弩车需要30金技术力，Lv7 的势力才可以使用。



攻城兵器

冲车　攻城战中破坏城门的主要攻城器械，每部冲车需要500金。技术力Lv4的势力才可以使用。

霹雳车　远距离投石攻城器械，每部霹雳车需要1000金。技术力Lv5的势力才可以使用。

井栏　在攻城中对守备军可以发挥最佳战力的器械，每部井栏需要1500金，技术力Lv6的势力才可以使用。

象兵

象兵　攻击力、防御力极高，但机动性差，弱点是火攻。每编成100象兵需要40金，占领南蛮的势力才能使用。

船艨冲　渡河用小船。

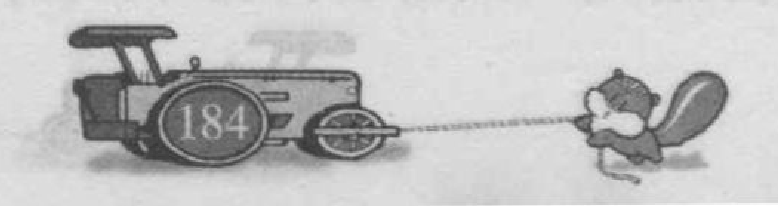
楼船　三国中海战最强的船，每只船编成需要1000金，占领扬州的势力才可以使用。

下面，列出战争双方可以采用的战术解说，主将或参军的技能会影响到可以使用的战术多寡，一旦决定了，就无法再改变，所以请谨慎选择。

战术方针

通常　基本战术。

攻速　一开始就以快攻为主，我方机动力全



体增加，但是10回合后士气会大幅下降，偏重短时间决战，以快打慢。

罠探 牺牲机动力，部队移动时比较容易发现陷阱。

迎击 以外面城寨为中心配置防御部队，此战术只供防御方使用。

出阵 防御方在城前面全军配置，士气会少许上升，城防御度会降低。

守城 防御方全部部队在城内配置，城防御不会改变，士气有少许降低。最好配合策略鼓舞来提升士气。

坚阵 我方全体部队的防御度增加。

远射 我方的远距离攻击部队攻击范围变大。

索敌 天候不好视界差时、视界会比较广。

教唆 降低我方全部队中敌计略的机率。

妙计 提高我方计略的成功率。

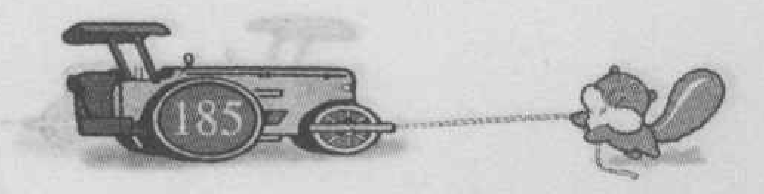
楼船 我方水军船舰部队的机动力上升。

疾风 速攻的强化版本，机动力大幅提升，士气的降低也比较小。

罠坏 罠探的强化版，可以解除陷阱。

坚壁 提高城壁的防御力。

战斗中，使用战法要注意配合地形，当你移动



到要攻击的敌人旁边，点一下敌人会出现战法选项，选择何种战法攻击时，游戏会出现战法资料，并且评估成功率，分别为◎、○和X，当为◎时，成功率最高，如果为X，则不可能成功地运用战法，最好改选其他的战法。

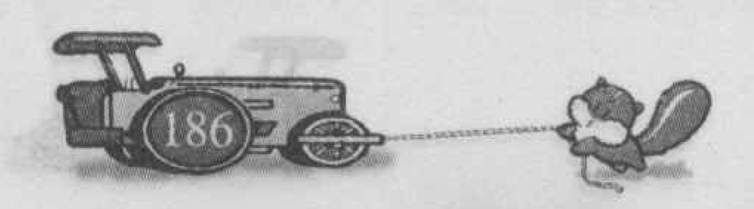
人物属性解说：

游戏中，四项主要显示属性为：武力、智力、政治、魅力，每项属性最高100，但是在《三国志Ⅷ》，属性锻炼是有上限的，最多再加上20(除非得到“全能”这项隐藏技能)。另外，还有四项隐藏属性：野心、忠义、勇猛和冷静，也会影响战争和单挑的表现。

战法是“三国志”系列常常引用的阵法改良，增加了熟练度系统，分成初、贰、叁、肆、伍和极一共六个等级，等级越高、攻击力越大。战法也有使用的经验值，可以在兵舍训练，也可以经由实战累积经验值。

人物的特技也是可以学习的，大致上可分成风格、专长、计谋和兵种四类，加上特殊技，总共有26个技能。分别解说如下：

猛者：武力上限+20，最高100。创新武将时，武力型专有。游戏中可借由特殊人物、宝物取得技能。



智囊：知力上限+20，最高100。创新武将时，智力型专有。游戏中可借由特殊人物、宝物取得技能。

治略：政治上限+20，最高100创新武将时，政治型专有。游戏中可借由特殊人物、宝物取得技能。

人德：魅力上限+20，最高100创新武将时，魅力型专有。游戏中可借由特殊人物、宝物取得技能。

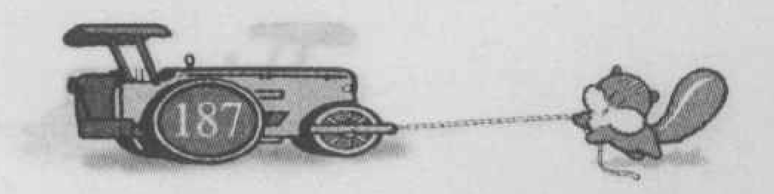
威风：战争中可使用计略“大喝”，单挑使用“威压”效果增加。游戏中可借由特殊人物、事件取得技能。

耕作：从事开垦工作时，开垦增加比较多。游戏中可借由特殊人物、事件或是开垦仕事中取得技能。

商才：从事商业开发工作时，开发增加比较多，在跟商人买卖时也比较有利。游戏中可借由特殊人物、事件或是商业仕事中取得技能。

筑城：从事补修城墙工作时，防御增加比较多。游戏中可借由特殊人物、事件或是补修仕事中取得技能。

警备：从事治安工作时，治安提升增加比较多。游戏中可借由特殊人物、事件或是治安仕事中



取得技能。

发明：从事技术提升工作时，技术提升增加比较多，一定程度可以开发特殊兵器。游戏中可借由特殊人物、事件或是技术仕事中取得技能。

弁舌：外交、登用成功率上升。游戏中可借由特殊人物、事件或仕事取得技能。

反计：以一定的成功率将敌人的策略看穿或返回到敌人身上。游戏中可借由特殊人物、事件或仕事取得技能。

挑发：谋略“煽动”比较容易成功，战斗中可以使用“挑拨”。游戏中可借由特殊人物、事件、仕事、战斗取得技能。

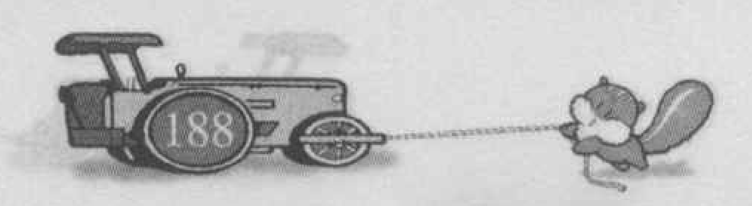
混乱：可以执行计略混乱。谋略“埋服”成功率提高。游戏中可借由特殊人物、事件、仕事、战斗取得技能。

虚报：谋略“离间”成功率提高。游戏中可借由特殊人物、事件、仕事、战斗取得技能。

步兵：步兵部队的视界、移动力增加。游戏中可借由特殊人物、事件、兵舍训练取得技能。

骑兵：骑兵部队视界、移动力增加，战术方针可以选择疾风。游戏中可借由特殊人物、事件、兵舍训练取得技能。

弩兵：弩兵部队时视界、移动力增加。战术方



针可以选择远射。游戏中可借由特殊人物、事件、兵舍训练取得技能。

水军：直接在水上出战，士气比较不会变低，战术方针可以选择“楼船”。游戏中可借由特殊人物、事件、兵舍训练取得技能。

侦察：谍报工作时周围都市会一并调入。天候不好视界会比较好，陷阱搜索时发现率100%。游戏中可借由特殊人物、事件、兵舍训练取得技能。

天文：可以使用策略“变天”、“风变”。游戏中可借由特殊人物、事件取得。

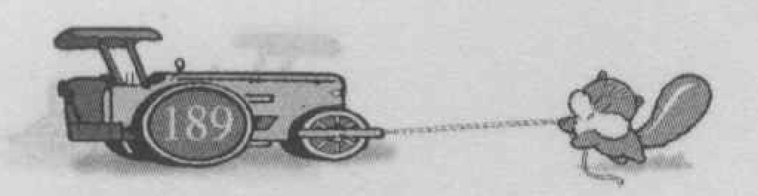
医术：可使用计略“治愈”，也可以引发一结婚事件。游戏中可借由特殊人物如华佗、事件取得技能。

鬼谋：可使用策略“落雷”，战术方针可以选择“妙计”。游戏中可借由特殊人物如左慈取得技能，金3000～5000。

神算：可以使用策略“幻术”，战术方针可以选择“教唆”。游戏中可借由特殊人物如左慈取得技能，金3000～5000。

神眼：谍报工作只需一次，就可以得到所有城市资料。弁舌、反计、挑拨、混乱、谍报全学会后，由左慈传授，金5000。

全能：所有属性上限100。不明。

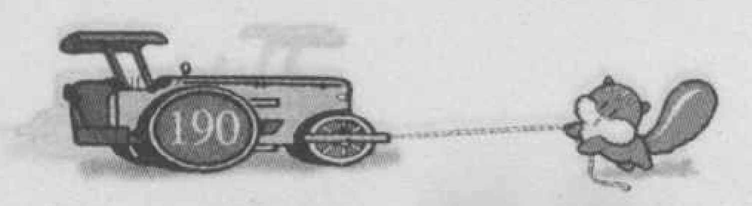


武将的人际关系：

以好感度为准，分成无视、知己、好感、信赖和敬爱，以无视最低，敬爱最高。达到敬爱的关系，则可以结义成义兄弟。提升好感度的方法有三种：会话、寄赠和宴会，但是宴会只对自己居城中的武将有用，寄赠极度花钱，所以大多数还是以会话居多。会话通常会有两个选项，一是武艺，一是仕事，当你选择其中一项时，可以看讯息，“仲间”的讯息表示好感度增加得多，“仲间”就差了点，如果没有这个讯息，表示好感度没什么变化，可以改选另一个选项试试看，或是偶而对方会邀你打猎，去就可以了。当好感度达到好意或是信赖以上时，选择武艺，对方就可以教你战法，所以，在和武将会话之前，别忘了看一下对方武将的战法有哪些可学的。除了好感度外，《三国志Ⅷ》还增加了好敌手、义兄弟和仇敌，还可以结婚。

好敌手：也就是同城市仕事上的竞争对手，最多就一个，他会很注意你的一举一动和仕事成果，如果他有什么功劳，也会来跟你炫耀，好敌手也会说一些要注意你如何如何的话，这跟相性有关。

义兄弟：要结拜的武将关系要达到敬爱才行，结义的总人数不超过四人，例如赵云想和刘关张结义的话，就不能再与其他人结义，或是刘关张不



能再与他人结义。义兄弟的好处是，如果玩家操控的武将在野发起组成放浪军时，义兄弟会主动跑来投靠。而且，锻炼的时候也会出现协力的事件，帮你学到新技能。

仇 敌：没有数量限制，杀了你义兄弟的武将会自动成为你的仇敌。

结 婚：三国志Ⅷ允许武将拥有结婚事件，不论男女史实武将或是自创武将，都可以发生结婚事件，但是结婚对象是固定的。

下面是结婚事件的列表

身份限制：君主。

发生地点：这个事件在达成条件后的评定中发生。

发生对象：公主。

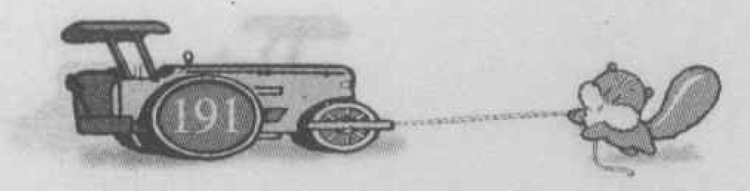
发生条件：1. 尚未结婚，60岁以下男性武将；2. 身份为君主，官爵为王；3. 名声达10000以上；4. 武力、知力、政治、魅力都达到70以上；5. 后汉皇帝拥立。

身份限制：一般。

发生地点：洛阳蔡琰。

发生对象：蔡琰义妹。

发生条件：1. 与蔡琰关系达信赖或是敬爱；2.



到洛阳买古琴；3. 答应将古琴还给蔡琰。

身份限制：一般。

发生地点：不固定。

发生对象：翠兰。

发生条件：分别有两种激活条件：

1. 持有金达 5000，翠兰会到家中请求你借钱给她为父亲治病，答应即可；

2. 拥有医术技能，或是买到医书，翠兰会来访，请你治病，答应即可。

身份限制：一般。

发生地点：襄阳司马徽(这个人物居无定所，要多找一下)。

发生对象：义女林芝。发生时，轮到你执行指令，司马徽会召你去。

发生条件：1. 亲密度达好意以上；

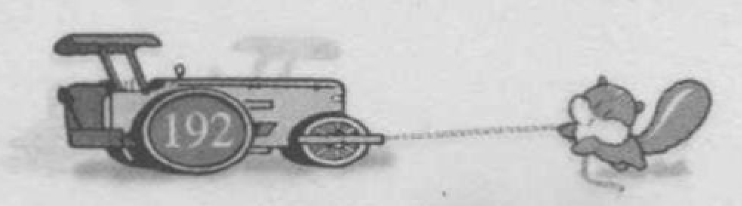
2. 名声达到一定程度之上。

身份限制：一般。

发生地点：贼之讨伐地。

发生对象：雪玲。

发生条件：当城市治安度低下时，发生盗贼去讨伐时抓到的女性。





身份限制：结义兄弟。

发生地点：江东，评定会议。

发生对象：大小乔。

发生条件：1. 占领扬州全部，并占领庐江；

2. 自己是君主(义兄弟是君主也可以)；

3. 名声达到一定程度，和孙策、周瑜之间的关系相同就可以了。

身份限制：刘备。

发生地点：江东。

发生对象：孙尚香。

发生条件：条件不明。

身份限制：女武将。

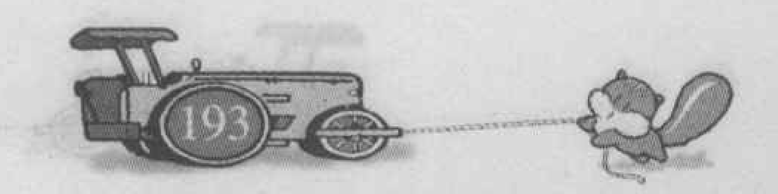
发生地点：不固定。

发生对象：徐坚。

发生条件：条件不明，目前只知要身份较高，达到军师或太守。

结局

本游戏的结局同前代一样也是多结局的，以下是已发现的：



（一）、君主之篇

1.史书作成：史书作成后同义兄弟一起出游。

2.西域进出：西域压制中土，西域进军。

（二）、军团长之篇

自传作成：天下一统后，隐退，写回忆录。

（三）、军师之篇

1.仙人之道：天下一统后，隐退，去四川寻成仙之道。

2晴耕雨读：天下一统后，隐退，过着晴耕雨读的生活。

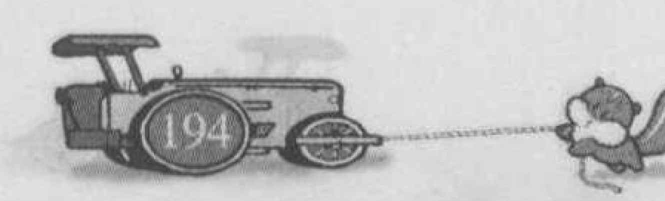
（四）、太守之篇

1.梦幻名马：天下一统后,寻找梦幻名马，朋友送来宝马。

2.新兵器开发：心痛战争流血，致力于新兵器开发。

3.宝物探索：向着大海方向出发，探索未知世界的神秘宝物。

4.续当太守：天下一统后，继续当太守，治理都市。



（五）、一般之篇

1.访名胜古迹：天下一统后，辞官，出旅，访天下名胜古迹。

2.都市警备：天下一统后，当警备部队队长，致力于捕贼。

（六）、头领之篇

1.狩猎生活：忘却天下，开始狩猎生活。

2.南方新天地：离开中土，渡海，发现了一片新的天地。

（七）、在野之篇

故友墓前语：天下一统了，朋友不在了，流连墓前，感慨万分。

（八）、共同之篇

新国：平定中原后，致力于恢复国力。





{
  "filename": "MTM2MzU1NDdf5pyI5YWJ5a6d55uSICDnrZbnlaXmuLjmiI/nr4cuemlw",
  "filename_decoded": "13635547_\u6708\u5149\u5b9d\u76d2 \u7b56\u7565\u6e38\u620f\u7bc7.zip",
  "filesize": 35598701,
  "md5": "e40ce96703468bbcad32ff844b66384d",
  "header_md5": "e5e0c6513ca72899509fb4b209578923",
  "sha1": "12313aab0d62fa7d6322917077d7b10d926e58e1",
  "sha256": "0db56c3bbe22b5d47188c769007c2954a1f802b2b4d23368ea17ec9ae84e20b4",
  "crc32": 1680623402,
  "zip_password": "wcpfxk&*^TDwcpfxk",
  "uncompressed_size": 36573161,
  "pdg_dir_name": "",
  "pdg_main_pages_found": 195,
  "pdg_main_pages_max": 195,
  "total_pages": 201,
  "total_pixels": 345113600,
  "pdf_generation_missing_pages": false
}